

Año 1 Nº 5 · $ 9.90.-
Top Kids
Ganá un ARCADE
GAMES:
STUNT RACE FX
DONKEY KONG - WARIO LAND
MEGAMAN X
UN POSTER DE
SUPER STREET FIGHTER II
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
TODO EL MUNDIAL '94
KANO
El asesino cabeza de lata
GANÁ 5 SUPER METROID


ALIENS
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Comenzó
la invasión
Aliens
Los marines vienen a combatirlos.
Los más terroríficos monstruos
espaciales ya invaden las
jugueterías.
...lógicamente, de
Jocsa

STAFF

Editorial Newco s.a.

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rimoli

Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 21 de junio de 1994
en los talleres de Editorial
Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
**Distribución Cap.
y Gran Bs. As.**
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

Nº de Propiedad Intelectual
en Trámite

EDITORIAL

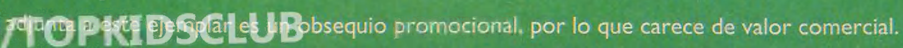
TOP Kids

Jugá tu Mundial

Es verdad: nos quedamos afuera. Cuando empezó, teníamos muchas esperanzas, pero… TOP KIDS, de todas maneras, le dedica el espacio prometido al Campeonato 94 de Fútbol. Y una nota especial sobre la "injusticia". Sin embargo, y por más que se nos haya caído algún lagrimón, debemos pensar algunas cosas: por ejemplo, que el fútbol, además de una pasión, es un juego. Y vos de juegos sabés mucho. A veces se gana y a veces Zub Sero te congela de un soplido para toda la temporada. Pero, por suerte, en todo juego siempre hay revancha. Mañana, hoy mismo, si querés. Agarrá cualquier juego de soccer (como dicen por allá), elegí el seleccionado argentino y hacele cinco goles al mismísimo campeón del mundo. Y a otra cosa.

El Dire

SUMARIO


La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



EL ASESINO CABEZA DE LATA

Pongamos las cosas en claro: hay participantes del Mortal Kombat para todos los gustos. Hasta para los peores gustos. Uno puede ser admirador de Johny Cage, con su fama de actor y su sonrisa permanente, o caer en las redes de Sonya Blade, tan atractiva como violenta. Pero hay otros luchadores que tienen una historia bastante sombría. Por ejemplo, el personaje de hoy: Kano.

Kano, a quien la misma Sonya bautizó "Cabeza de Lata", es un combatiente de la peor especie. Un criminal buscado en 35 países –lo que no es poco–, dispuesto siempre a hacerse cargo de los peores trabajos delictivos. Kano pertenece a la organización criminal "Dragón Negro", y dentro de ese nefasto "clan", se destaca por las despiadadas tareas que despliega.

¿QUÉ SE SABE DE KANO?

No se sabe dónde nació. Algunos afirman que es de cierto pueblo perdido del centro de Europa y otros aseguran que nació en Arkansas. Lo único cierto es que fue criado en Tokio por una inmigrante norteamericana, ya fallecida. Desde pequeño, Kano fue cero en conducta, y los peores reformatorios lo contaron como huésped frecuente. Cuando ingresó a la organización "Dragón Negro", apenas había cumplido los 22 años; fue su miembro más joven.

Cuando fue deportado de Japón, Kano tuvo a su cargo las misiones más peligrosas en diversas partes del



mundo. Allí comenzó a "tachar" países a los cuales no podía regresar, porque las policías locales le habían puesto precio a su cabeza. Durante estos últimos años ha estado "trabajando" en Oriente, y hasta en esa región, diversas organizaciones policiales y delictivas le han seguido los pasos. No, de verdad, la vida de Kano no es, lo que se dice, tranquila.

¿COMO LLEGO AL MORTAL KOMBAT?

Como todos: invitado por Shang Tsung. Pero, detrás de esa invitación, había otras intenciones. Tsung sabía que este criminal había matado, dos años atrás, a la pareja de Sonya Blade, y que la agente de las fuerzas especiales de los Estados Unidos seguiría a Kano a cualquier parte. Por eso la vemos a bordo del destartalado buque que lleva a los luchadores a la isla donde se celebrará el torneo llamado "Mortal Kombat".

KANO NO GANARA NINGUN CONCURSO DE BELLEZA

Si bien cada actitud de Kano lo hace temible, su aspecto externo lo ayuda bastante. Su rostro duro, hecho a fuerza de peleas en las calles de Tokio, tuvo su "toque

maestro" cuando una granada casi le vuela la cabeza hace unos años. Ocurrió en Hong Kong, donde el criminal fue atacado por elementos de la mafia local. Casi moribundo, los miembros de "Dragón Negro" lo llevaron a su guarida, y ahí un grupo de cirujanos le implantó la parte metálica que cubre el costado derecho de la cara, donde brilla su ojo infrarrojo. Kano está orgulloso del resultado de esa operación y a quien quiera escucharlo, le dice que es un "criminal biónico". Ese ojo artificial le permite, además, ver en la oscuridad, por desgracia para sus desprevenidas víctimas.

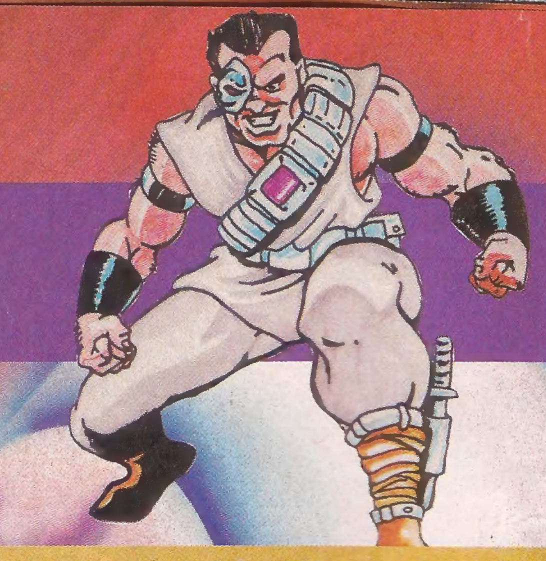
C.B.

Ficha de Kano

Edad:	35 años
Altura:	1.90 m.
Peso:	93 kg.
Pelo:	Negro
Ojos:	Uno castaño; otro infrarrojo, sobre implante metálico.
Estado legal:	Deportado de Japón; criminal buscado en 35 países.
Familiares conocidos:	Ninguno. Criado desde pequeño por una norteamericana, en Tokio.
Lugar de nacimiento:	Desconocido.
Ocupación:	Miembro de la Organización del Dragón Negro.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Golpes exclusivos de KANO



Roll Spin



Vuelta completa en el direccional comenzando con → en el sentido de las agujas del reloj.

Golpe Fatal (Sness)





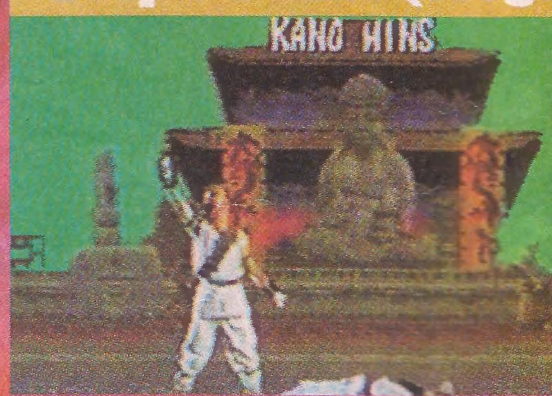
← ↙ ↓ ↘ → + GB

Knife Toss



Hay que presionar D y hacer ← →

Golpe Fatal (Mega)



← ← + GB

Lo que hace este antipático pillo es similar en todas las versiones. Mete su mano en el pecho del adversario. En el Mega con código, el muy siniestro le arranca el corazón. En el modo sin código, le saca un objeto gris (¿será la billetera?). En el Super NES, la cosa es menos delictiva: la mano vuelve sin nada. Por suerte.

TOP WINS



¡LA PAGINA DE LOS CAMPEONES!

¿Querés convertirte en un campeón y salir en nuestras páginas? Es muy simple, lo que tenés que hacer es batir un récord en cualquier juego de cualquier consola, sacarle una foto y mandarla a esta sección, TOP WINS. El récord puede ser como quieras: por puntaje o por terminar un game. Si el récord que hiciste es lo suficientemente bueno, va a a ser publicado en el RANKING de esta sección, y entre las cartas que recibamos, sortearemos un cartucho de Super Game Boy.

Además, mes a mes señalaremos un juego en especial. Al que haga el récord más alto le regalaremos ¡otro cartucho de Super Game Boy!, y de paso, te recordamos que el Récord del mes pasado (el del Street Fighter) ¡sigue en pie!

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO NBA JAM

CONSOLA Super Nes y Mega

RECORD Jugá un juego de a uno contra la computadora, y tratá de hacer la mayor cantidad de triples posibles. Luego, sacale una foto a la pantalla que te indica las estadísticas del partido.

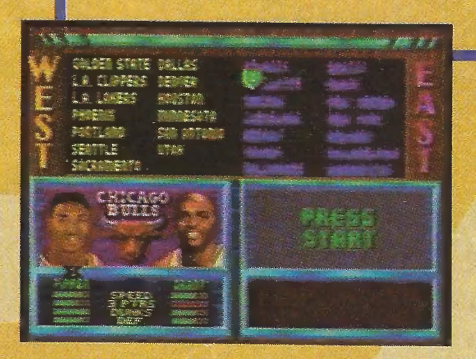
Nota:

Para los que no lo sepan, los triples son las anotaciones (encestadas) que se hacen fuera del semicírculo que rodea al aro.

Jugá un juego de a uno contra la computadora...

Meté la mayor cantidad de triples posibles...

Y sacale una foto a esta pantalla.

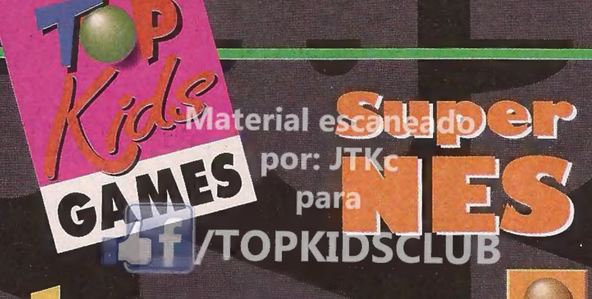




¡FAAA... MIRA ESE PUNTAJE!

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre y dirección, junto con una foto de tu record. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene usar una cámara 35 mm, SIN FLASH. Apagá las luces del cuarto, tratá de que no le dé ningún reflejo al televisor, y mantené la cámara firme.

Enviá tus cartas a Felipe Vallese 1558 (1406) Cap. Fed.



Super NES

1	Duffy Duck	ENTRA
2	Mortal Kombat	BAJA
3	NBA Jam	IGUAL
4	Street Fighter II Turbo	SUBE
5	Mega Man X	ENTRA
6	Super Metroid	BAJA
7	Super Mario World III	BAJA
8	Drago Ball Z	BAJA
9	Robocop vs. Terminator	BAJA
10	Terminator	ENTRA

Game Boy

1	Donkey Kong	 ENTRA
2	Mortal Kombat	 IGUAL
3	Tetris II	 ENTRA
4	Wario Land	 ENTRA
5	Super Mario Land 2	  BAJA
6	Kirby's Dreamland	 BAJA
7	Metroid 2	 BAJA
8	Mario Land	 BAJA
9	Terminator 2: The Arcade	 BAJA
10	Alien vs. Predator	 BAJA

Mega

1	Mortal Kombat	↑	2
2	Pelé Soccer	↑	-
3	Tiny Toons	↑	10
4	NBA Jam	↓	3
5	Sonic 3	↓	1
6	Micromachines	↓	4
7	Sonic 2	↓	5
8	Terminator 2	↓	6
9	Alien 3	↓	7
10	Flashback	↓	8

Game Gear

1	X Man	↑	-
2	NBA Jam	↑	-
3	Micromachines	↑	4
4	Mortal Kombat	↓	2
5	Miss Pacman	↑	-
6	Sonic 2	↓	1
7	Super Nick Off	↓	3
8	Micky Mouse II	↓	5
9	Terminator II	↓	6
10	Sensible Soccer	↓	7

Nintendo

1 Rampage 



2 Gunsmoke 

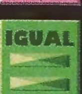
3 Mighty Final Fight 

4 Joe and Mac 

5 Metal Gear 

6 Super Mario Bros 3 

7 Mega Man 6 

8 Tecno NBA Basquet 

9 Cazafantasmas 

10 Mortal Kombat 

PC

1	Doom	↑	9
2	Mortal Kombat	=	2
3	Wolfenstain 3D	↑	-
4	Sindicate	↑	8
5	Street Fighter 2	↑	-
6	TFX	↓	1
7	Ultima 7	↓	3
8	Flashback	↓	6
9	Goblins 3	↓	7
10	Lemmings	=	10

Top Kids JUGUETES

VARONES

1	Dragonball Z	↑	3
2	Ghostbusters	↓	1
3	Terminator 2	↓	2
4	Z Bots	↑	-
5	Revell	↑	-

NENAS

1	Nenuco	↑	1
2	Barbie	↓	2
3	Crayola	↓	4
4	Dino Bambino	↑	3
5	El lápiz mágico de Reina en colores	↑	-

JUEGOS DE MESA

1	Pictionay Party	↑	9
2	Spaguetti (MB)	=	2
3	Pictionary	↑	-
4	MB Puzzles	↑	8
5	El juego de la vida	↑	-



Stunt Race FX™

Llegó Stunt Race Fx, el game de carrera más esperado.



Stunt Race Fx utiliza gráficos poligonales, que hacen que el terreno y los gráficos en general parezcan mucho más reales. Para darte una idea, otros games anteriores que usan este tipo de gráficos, son el Starfox (para SNES), Silpheed (para SEGA CD), Virtual Racing y Virtual Fighter (para Arcade). Si conocés alguno de estos juegos, ya te habrás dado cuenta de por qué decimos que parecen reales.

Éste tipo de gráficos necesita mucha potencia de la consola, por lo que se emplea en el game el chip Super Fx2, que le da la fuerza necesaria (este chip es el doble de rápido que el usado en el game StarFox).

LAS PISTAS

EASY RIDE

Es la más fácil de todas. Son caminos asfaltados que pasan cerca de casas y árboles. Es bastante tranquila y es ideal para practicar para las pistas que vienen más adelante.

SEA BREEZE

Esta pista es única. Pasás por túneles acuáticos de cristal, y cuando salís a la superficie; ves a las ballenas saltar fuera del agua!

NIGHT CRUISE

En ésta corrés de noche por una ciudad. Primero, cruzás por debajo de grandes puentes, que más tarde vas a tener que pasar por arriba. Hay muchas curvas muy cerradas que te pueden dificultar un poco la existencia.

STUNT TRAX

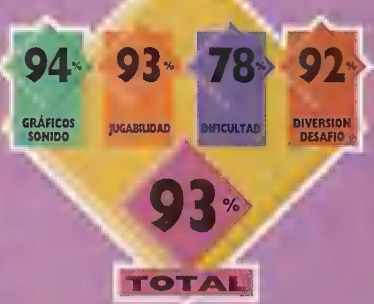
Estas pistas son únicamente para hacer acrobacias. Hay muchísimas cosas muy entretenidas que se pueden hacer.

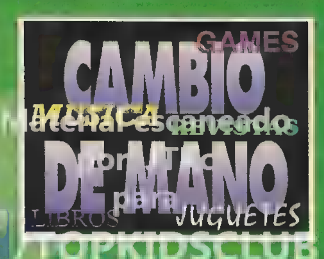
- ✔ Estos son los cuatro autos que podés elegir. Cada uno posee distintas características.
- ✔ Hay tres tipos de vista distintos, como en los games StarFox y Virtual Racing.
- ✔ También podés jugar de a dos...
- ✔ Además de las carreras "normales", también hay pistas para hacer acrobacias.
- ✔ Hay pistas de todo tipo: acuáticas, de prueba, y todo lo que te puedas imaginar.
- ✔ El vehículo que manejás está formado por 4 ó 5 segmentos diferentes. Cada uno constituye una parte del vehículo (ruedas, carrocería, etc.) y está separado de los otros.

El Veredicto

A más de un año de que Nintendo sacó a la venta el game Starfox, sale Stunt Race Fx, con la segunda version del chip Super FX. El game es espectacular en sí mismo, es un juego único (lo más parecido que hay es el Virtual Racing de Arcade, pero todavía difiere mucho!). También es parecido, en cierta forma, al primer juego de carreras de Nintendo, el F-Zero, ya que podés jugar en algunas pistas para tratar de batir récords de tiempo y podés elegir uno de cuatro coches que poseen distintas características.
El movimiento de los gráficos es impresionante. Para darte cuenta de lo que te decimos es necesario ver el game en persona. Es, realmente, un game que va a hacer historia.

Emiliano Polipronopulos





Seguimos siendo los intermediarios. En esta columna publicamos las carts de los lectores que quieren cambiar lo que tienen por lo que les gustaría tener. El cambio lo hacen entre ustedes. Estos cambios se pueden realizar en las categorías: GAMES, REVISTAS, MUSICA, JUGUETES y LIBROS.

LIBROS-GAMES

CRISTINA RIVEROS, PAUL GROUSSAC, 354, BOSQUES, FLORENCIO VARELA.

Quiere cambiar los libros: "La montaña de oro" de Karl May (aventuras), "La junga del oro maldito" de Perol (aventuras) y "La señal de los cuatro" de Sir Cnan Doyle (intriga), todos en magnífico estado, por algún libro de aventuras o intriga, si es posible "El archipiélgao en llamas" de Julio Verne. El cartucho "Batman Returns" por "Tazmania" o algún otro juego "Megadrive". Los interesados, escríbanle a Cristian.

REVISTAS-GAMES

DAVID TORTOLO GRASSO, Chile 540, VENADO TUERTO.

Cambia revistas "Condorito" de 64 y 48 páginas, "Super Juegos", "Acción Game" y reloj sumergible por el casete "Rock man 4" o "Burt vs. the jungle" o "Mortal Kombat". Todos deben ser "Family".

GAMES

NELSON GUILLERMO LOMBARDI, POMIONA 1715, (8300) NEUQUEN, CAPITAL.

Intercambia un casete de cuatro juegos por uno del Mortal Kombat. Si quieren comunicarse telefónicamente con Nelson pueden llamarlo al 22039 (es el teléfono de una vecina).

DANIEL RICARDO FERNANDEZ, PAGOLA 683, (1722) MERLO, PROV. BUENOS AIRES.

Quiere cambiar un cartucho Family de 4 juegos (Mario 1, Match Rider, Girodine, Soccer) otro Family de 400 juegos (Contra, etc.) uno de Superman, Pacman, otro de 4 juegos (Excite Bike, F1 Race, Kung Fu, B Roller) y Mario Fighter III por el cartucho Mortal Kombat I o II de Family Game.

DAVID QUINTANILLA, LUGANO, MANZANA (?) 3, CASA 52.

Cambia un casete de Super Mario por el de Mortal Kombat o el de Street Fighter III.

LISANDRO MANUEL FRANCUCCI, NECOCHEA 476, SANTA FE. Tel. 22821

Quiere cambiar los siguientes games: Indiana Jones and the Last Crussade y "Yie ar Kung-Fu".

JOSE SABINO DE LA CRUZ, CORDOBA 605 3° A (4000) S.M. DE TUCUMAN.

Cambia cartucho de Sonic y Power Street o Debil Crash. (Si querés llamarlo por teléfono, el número es el 24-33-47).

MAXIMILIANO HERNAN VALLE, SAN SALVADOR 3662. (1620) PILAR (?) PROV. DE BUENOS AIRES.

Cambia un juego 4 in 1 (Mario Bross, Battle City, Exirion y Kung-Fu) por algún casete de Mortal Kombat.

CON UNA MANGA EN LA MANGA

No es novedad, el comic japonés o "manga" es moda en todo el mundo. Si bien sus orígenes pueden remontarse a unos setenta años atrás, es después de la segunda guerra mundial cuando aparece el gran creador Osamu Tezuka y sienta las bases del manga moderno. Un solo título sirve para reconocerlo: **Astro Boy.**

En qué se diferencia un comic cualquiera de un manga? Veamos: 1) La longitud. En la mayoría de los casos un manga ocupa dos mil páginas. 2) Por la razón anterior, algunas escenas simples (digamos que el "malvado" se acerca peligrosamente al protagonista) se extienden unas cuantas páginas. 3) Otra diferencia es consecuencia del idioma japonés que, como se lee de derecha a izquierda y de arriba abajo, los dibujos deben hacerse teniendo en cuenta esa distribución. 4) Una de sus características es la simplicidad de sus líneas. 5) Se distingue por el uso de la caricatura aunque la historia sea bien realista. 6) También abundan en el manga la violencia y una frecuente carga erótica. La tapa y las tres o cuatro primeras páginas de un manga son a todo color, generalmente colores chillones. Luego vienen una cuantas páginas a dos colores (negro y rojo sobre blanco) y el resto son dibujos en negro sobre páginas azules, verdes, amarillas, sepias.

Si un manga tiene éxito es candidato a transformarse en un dibujo animado. Y si tiene éxito el dibujo animado será tarde o temprano un video juego. El mejor ejemplo lo da esa creación espectacular de Akira Toriyama, **Dragon Ball**. Hoy en día, los personajes de **Dragon Ball** se han transformado en muñecos articulados que responden exactamente a los dibujos originales.

Se dice que otro de los secretos del éxito del manga es que sus personajes, por más extraños que sean, están más cerca del lector que de los superhéroes, ya que son, por lo general, de edad cercana a la de sus lectores.



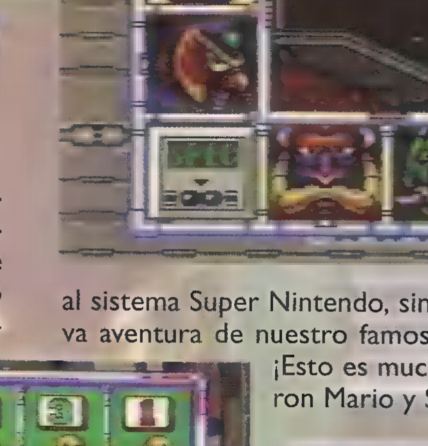
MEGAMAN X

¡Megaman llega al Super Nintendo!

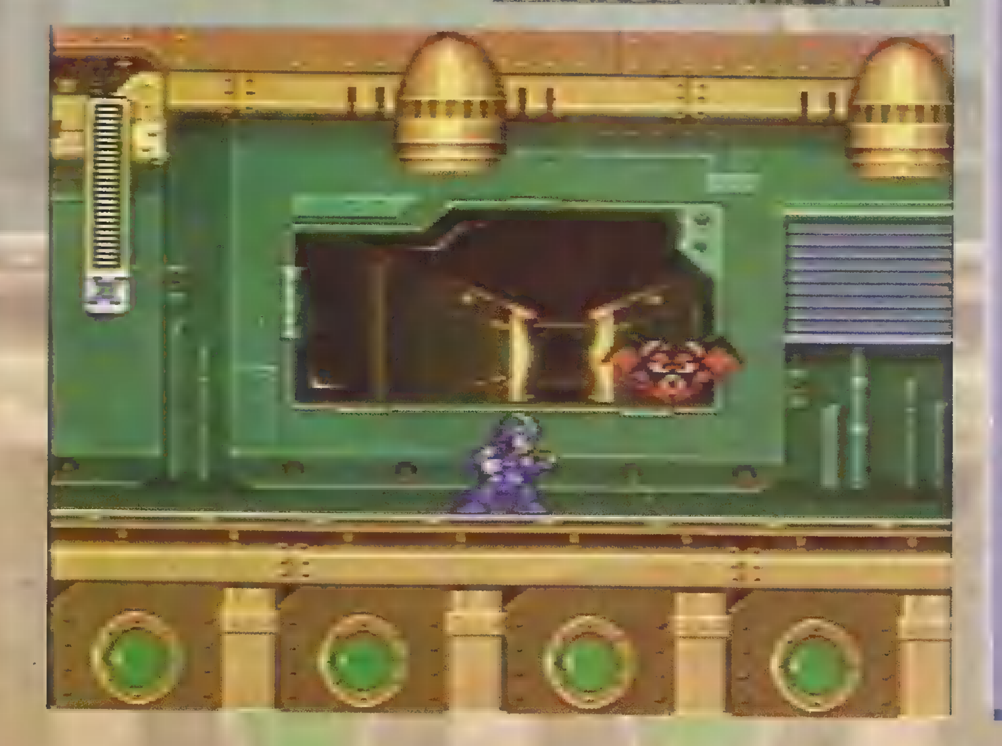


LA HISTORIA

El game trata de lo siguiente: muchos años después de la muerte del Dr. Light, el Dr. Cain descubre el laboratorio secreto de este brillante científico. En él encuentra a X, el robot más avanzado del mundo. Es tan avanzado, que hasta posee la habilidad de pensar y razonar. Usando a X como modelo, el Dr. Cain comienza a producir miles de robots, todos basados en X. Los robots eran perfectos, no cometían ni un sólo error, hasta que un día todos se vuelven locos... y (lógicamente) ¡Megaman sale a arreglar la situación!

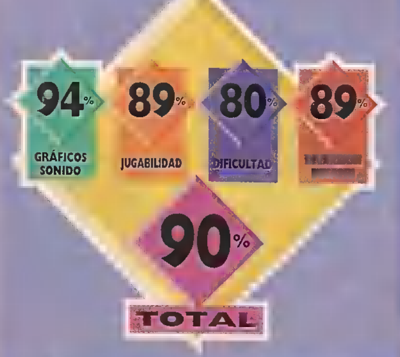


Con este nuevo episodio, Megaman no sólo llega por primera vez al sistema Super Nintendo, sino que ésta es la onceava aventura de nuestro famoso y queridísimo robot. ¡Esto es mucho más de lo que hicieron Mario y Sonic!





Para darte una idea de la calidad en gráficos y sonido de este game, comparar a Megaman X con sus versiones anteriores por NES y Game Boy, es casi como comparar el Project Reality con un family. Los gráficos son alucinantes, al igual que sus sonidos. La historia también es fascinante, ya que Megaman recibe ayuda de un misterioso robot llamado "Zero", durante todo el juego.



EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vi
gustos y con los



Venta telefónica: (01) 951-1903/1924 y 91-7233/3553/3288

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hrs. dgos. 11 a 20 hs.)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLAS		6 cuotas de	P.Cont.
09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick	U$S	49,30	279,00
09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa	U$S	56,35	319,00
ACCESORIOS			
09-0014 Bazooka c/ 6juegos	U$S	31,65	179,00
02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B	U$S	5,30	29,90
02-0044 Joystick original para Super Nes	U$S	5,10	28,90
TITULOS			
25-0137 7-UP Cool Spot	U$S	10,60	59,90
25-0140 Act Raiser 2	U$S	21,05	119,00
25-0093 Alien 3	U$S	10,60	59,90
25-0059 Batman Returns	U$S	12,35	69,90
25-0141 Battle Toads in Double Dragon	U$S	21,05	119,00
25-0166 Califor. Games II	U$S	10,60	59,90
25-0101 Church Rock	U$S	12,35	69,90
25-0046 Contra III	U$S	10,60	59,90
25-0169 El Imperio C.Ataca	U$S	14,15	79,90
25-0144 Inspector Gadget	U$S	21,05	119,00
25-0173 Jurassic Park	U$S	14,15	79,90
25-0146 Mech Warrior	U$S	21,05	119,00
25-0147 Mega Man X	U$S	21,05	119,00
25-0105 Mortal Kombat	U$S	16,00	89,90
25-0139 NBA Jam	U$S	16,00	89,90
25-0167 Pink Goes toThe H.	U$S	10,60	59,90
25-0168 Robocop VsTermin	U$S	10,60	59,90
25-0188 Super Air Driver	U$S	17,65	99,90
25-0060 SpiderMan Arcade	U$S	8,85	49,90
25-0033 Super Turtle Ninja	U$S	10,60	59,90



ENTREGAS EN TODO EL PAIS

SUPER NINTENDO TITULOS		6 cuotas de	P.Cont.
25-0051 Street Fighter II	U$S	12,35	69,90
25-0163 Supermetroid	U$S	21,05	119,00
25-0187 Suzuca (8 Hours)	U$S	17,65	99,90
25-0152 T 2 Arcade Game	U$S	19,25	109,00
25-0081 T. Legend of t.Myst	U$S	12,35	69,90
25-0154 Terminator	U$S	12,35	69,90
25-0108 Tom y Jerry	U$S	12,35	69,90
25-0124 Top Gear II	U$S	12,35	69,90
25-0138 World Heroes	U$S	14,15	79,90
25-0194 FIFA Soccer	U$S	14,15	79,90
25-0134 Back to Future	U$S	12,35	69,90
25-0196 Super Soccer	U$S	12,35	69,90
25-0195 Stunt Race FX	U$S	22,80	129,00

GAME BOY

GAME BOY			
LLEGO! SUPER GAME BOY	U$S	22,80	129,00
14-0002 c/4 juegos en 1	U$S	24,55	139,00
14-0003 c/8 juegos en 1	U$S	28,10	159,00
14-0004 c/30juegos en 1	U$S	33,40	189,00
ACCESORIOS			
14-0005 Lupa	U$S	3,55	19,90
14-0006 Bateria recargable p/ enchufar a 220v	U$S	6,20	34,90
14-0008 Luz	U$S	3,55	19,90
TITULOS			
23-0029 Aventura Island	U$S	7,05	39,90
23-0010 Bart Simpson	U$S	7,05	39,90
23-0151 Batman III	U$S	7,05	39,90
23-0146 Battle Toads 2	U$S	7,05	39,90
23-0149 Bubble Dobble 2	U$S	7,05	39,90
23-0051 Dick Tracy	U$S	8,85	49,90
23-0026 Double Dragon II	U$S	7,05	39,90
23-0125 Felix the Cat	U$S	7,95	44,90
23-0133 Goal	U$S	10,45	59,00
23-0012 Home Alone 2	U$S	7,05	39,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	8,85	49,90
23-0066 Maga Man 2	U$S	8,85	49,90
23-0139 Mortal Kombat	U$S	8,85	49,90

GAME BOY TITULOS		6 cuotas de	P.Con
23-0055 Ninja Garden	U$S	7,05	39,90
23-0053 Operation C	U$S	7,05	39,90
23-0054 Pacman	U$S	8,85	49,90
23-0013 Prince of Persia	U$S	7,05	39,90
23-0056 Roger Rabbit	U$S	7,05	39,90
23-0076 Soccer Mania	U$S	7,05	39,90
23-0113 Star War (empS.B)	U$S	7,05	39,90
23-0141 Spiderman 3	U$S	7,05	39,90
23-0023 Super Mario Land	U$S	7,05	39,90
23-0019 Super Mario Land2	U$S	7,95	44,90
23-0003 Super R.C. Car	U$S	7,05	39,90
23-0147 The Add.Fam.2	U$S	7,05	39,90
23-0018 T 2 The Arcade	U$S	7,05	39,90
23-0015 Tiny Toon	U$S	7,05	39,90
23-0152 Turtle 3	U$S	7,05	39,90
23-0044 World Circuit	U$S	8,85	49,90
23-0153 Super Mario Land3	U$S	8,85	49,90
23-0071 World Cup	U$S	7,05	39,90
23-0156 Super D. King Kong	U$S	11,50	64,90



MEGA DRIVE CONSOLAS			
10-0001 Mega Drive 220 V. Pal N	U$S	35,15	199,00
Binorma	U$S	40,45	229,00



SEGA CONSOLAS			
10-0010 Génesis 220 V. NTSC	U$S	40,45	229,00
Binorma	U$S	44,00	249,00
10-0013 Sega CD	U$S	97,00	549,00
ACCESORIOS			
02-0046 Joystick 6 botones	U$S	5,30	29,90
02-0037 Joystick p/ Sega	U$S	3,55	19,90
10-0011 Menacer c/cvartu.	U$S	31,65	179,00
TITULOS			
27-0055 Aero the Acro-bat	U$S	7,05	39,90
27-0042 Aladdin	U$S	8,85	49,90

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT Ley 23928.

Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA. Vigencia de este aviso hasta el 20/8/94.

Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.

Nuestros productos son transportados al Interior p

VT Videojuegos Todos s.r.l.

P.C.	279,00	319,00	179,00	29.90	28.90	59.90	69.90	119.00	79.90	89.90	49.90	99.90	109.00	129,00	39.00	139,00	159.00	189,00	19.90	34.90	39,90	44.90	59,00	199.00
P.T.F.	295,80	338.14	189,90	31.80	30,63	63.60	74.10	126,30	84.90	96,00	53,10	105,90	115.54	136.80	41.40	147,34	168,60	200.40	21.30	37,20	42.30	47.70	62,70	210.94

VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los mejores precios

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3,6 o 12 CUOTAS

SEGA

SEGA TITULOS	6 cuotas de		P.Cont.
27-0073 Arcade Game T 2	U$S	8,85	49,90
27-0045 Bubsy	U$S	8,85	49,90
27-0047 Campeones III	U$S	3,55	19,90
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	7,95	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	7,05	39,90
27-0063 Cool Spot (7 up)	U$S	7,05	39,90
27-0067 Desert Strike	U$S	7,95	44,90
27-0058 Eternal Champions	U$S	14,15	79,90
27-0059 Fatal Fury	U$S	7,05	39,90
27-0054 Fifa Soccer	U$S	8,85	49,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	7,95	44,90
27-0044 LethalEnforcersc/Pi	U$S	17,65	99,90
27-0020 Little MermaidMD8	U$S	4,40	24,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	7,95	44,90
27-0038 Mortal Combat 41A	U$S	8,85	49,90
27-0070 NBA Jam	U$S	10,60	59,90
27-0066 Nigel Mansells	U$S	8,85	49,90
27-0060 Pele	U$S	7,95	44,90
27-0061 Robocop Vs.Termi.	U$S	8,85	49,90
27-0049 Sonic III	U$S	8,85	49,90
27-0065 Sonic Spinball	U$S	8,85	49,90
27-0062 Spiderman vsXman	U$S	8,85	49,90
27-0074 Street Empire	U$S	7,05	39,90
27-0050 StreetFighter II New Turbo	U$S	12,35	69,90
27-0078 Strider Returns	U$S	7,05	39,90
27-0014 Tasmania	U$S	6,20	34,90
27-0071 Techno Cop	U$S	3,55	19,90
27-0024 Tiny Toon MD 12	U$S	5,30	29,90
27-0052 Tortugas Fighters	U$S	8,85	49,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	7,05	39,90
27-0053 Wimbledon Tennis	U$S	7,05	39,90
27-0027 X-Man MD 15	U$S	6,90	39,00

GAME GEAR

GAME GEAR			
10-0009 Consola	U$S	40,45	229,00

GAME GEAR

GAME GEAR TITULOS	6 cuotas de		P.Cont.
29-0004 Jurassic Park	U$S	12,20	69,00
29-0005 Mortal Kombat	U$S	13,95	79,00
29-0001 NBA Jam	U$S	17,50	99,00
29-0002 Robocop 3	U$S	13,95	79,00
29-0003 Sonic Chaos	U$S	12,20	69,00
29-0006 Street Fighter	U$S	13,95	79,00
29-0008 Super Monaco (Ayrton Senna G.P.2)	U$S	12,35	69,90
29-0009 Batman Returns	U$S	12,35	69,90
29-0010 Barcelona'92	U$S	12,35	69,90

NIPPON GAME



NIPPON GAME CONSOLAS

07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box	U$S	14,15	79,90
11-0005 Family G.c/150 jue	U$S	10,60	59,90

3DO

3DO

13-0001 Consola	U$S	210,25	1.190

TITULOS

30-0001 Dragon's Lair	U$S	22,10	125,00
30-0002 Mad Dog Mc.Cree	U$S	22,10	125,00
30-0003 Night Trap	U$S	22,10	125,00
30-0004 Total Eclipse	U$S	22,10	125,00

SEGA CD

COMPAC DISC SEGA

TITULOS	6 cuotas de		P.Cont.
28-0001 After Burner III	U$S	21,05	119,00
28-0002 Baman Returns	U$S	21,05	119,00
28-0012 Chuck Rock	U$S	21,05	119,00
28-0003 Cobra Command	U$S	21,05	119,00
28-0004 Dracula	U$S	21,05	119,00
28-0013 Dragon's Lair	U$S	22,10	125,00
28-0014 Final Fight	U$S	22,10	125,00
28-0015 Jaguar XJ-220	U$S	22,10	125,00
28-0005 Jurassic Park	U$S	22,10	125,00
28-0016 Lethal Enforces	U$S	26,35	149,00
28-0017 Mad Dog Mc.Cree	U$S	21,05	119,00
28-0018 Monkey Island	U$S	21,05	119,00
28-0019 NHL 94	U$S	22,10	125,00
28-0006 Night Trap	U$S	22,10	125,00
28-0007 Prince of Persia	U$S	21,05	119,00
28-0008 Racing Aces	U$S	21,05	119,00
28-0009 Sherlock Holmes II	U$S	21,05	119,00
28-0010 Sonic	U$S	21,05	119,00
28-0020 Spiderman	U$S	17,50	99,00
28-0011 Spiderman VsKing.	U$S	21,05	119,00
28-0021 Third World War	U$S	21,05	119,00

OFERTAS DEL MES

FAMILY GAME TITULOS: LLEGO!	6 cuotas de		P.Cont.
MORTAL KOMBAT	U$S	7,05	39,90

SUPER NINTENDO TITULOS

25-0049 Axelay	U$S	7,05	39,90
25-0034 Sonic Blast Man	U$S	7,95	44,90
25-0048 Super R. Type	U$S	7,05	39,90
25-0044 Alines Vs. Preditor	U$S	7,05	39,90
25-0027 Cradius	U$S	7,05	39,90
25-0028 Home Lost in N Y	U$S	7,05	39,90
25-0030 Paper Boy	U$S	7,95	44,90
25-0035 Parodius	U$S	7,05	39,90
25-0045 Retur.double Drag	U$S	8,85	49,90

GAME BOY TITULOS

23-0073 Tennis	U$S	5,30	29,90
23-0080 The Simpson	U$S	5,30	29,90
23-0043 Badnrad	U$S	5,30	29,90
23-0052 Caesars Palace	U$S	5,30	29,90
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	5,30	29,90
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	5,30	29,90
23-0114 Knight Quest	U$S	5,30	29,90
23-0042 Kung Fu Master	U$S	5,30	29,90

Gastos de Envío: Cap. Fed. $5 - G.B.A. $ 8.50 - Interior $ 15

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 Cuotas VISA CABAL

Hasta 6 Cuotas ARGENCARD - MASTERCARD - BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

249.00	549,00	24,90	69,00	79.00	99,00	1 190.00	125,00	149,00
264,00	582,00	26,40	73,20	83.74	105,00	1.261,50	132,60	158,10

Consulte precios por mayor

Consultá por otros títulos

TOP Kids MUSIC

MUSICA NACIONAL

1	**MATADOR** Los Fabulosos Cadillac	=	1
2	**NO LE DIJO NADA** Los Ladrones Sueltos	=	2
3	**VIVIR SIN AIRE** Maná	↑	-
4	**DOS MARGARITAS** Paralamas	↑	-
5	**SALUD, DINERO Y AMOR** Los Rodríguez	↑	7
6	**UNA RUBIA EN EL AVION** Los Ladrones Sueltos	↓	3
7	**SELVA** La Portuaria	↑	8
8	**SALGO A CAMINAR** Antonio Birabent	↑	-
9	**SUSANITA** Redonditos de Ricota	↑	-
10	**LAMENTO BOLIVIANO** Enanitos Verdes	↑	-

MUSICA INTERNACIONAL

1	**THE SIGN** Ace of Base	=	1
2	**DON'T TURN AROUND** Ace of Base	↑	3
3	**WHELL OF FORTUNE** Ace of Base	↑	-
4	**MR. JONES** Counting Crows	↑	-
5	**AMAZING** Aerosmith	↑	-
6	**THE FLINTSTONES** B 52	↑	-
7	**LOVE IS STRONG** Rolling Stones	↑	-
8	**I CAN LIVE WHITOUT YOU** Celine Dion	↑	-
9	**GLORYLAND** Daryl Hall	↑	-
10	**ANGEL** Aerosmith	↓	4

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlo. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

EJECT

PLAY

REC

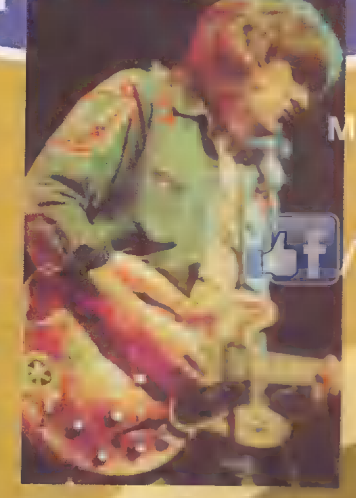
FFWD

REW
PAUSE

STOP

VUELVE WOODSTOCK

(PREGUNTALE A PAPA)



Cuando se realizó el primer festival de rock en Woodstock tu papá, por ahí, tenia tu edad. TAl vez un poco más. Preguntale. Los que lo recuerdan dicen que fue lo más grande. Pasí en 1969 y actuaron en esa localidad norteamericana los más importantes intérpretes de la época ante MEDIO MILLON de personas. Más de la mitad se colaron. Una tormenta de lluvia y viento casi derriba el escenario y le dio un clima es-



pecial a la cosa. Era la época del flower power, el poder de las flores, el amor, los hippies y todo lo demás. Actuaron, entre muchos otros, los legendarios Ravi Shankar, Joan Baez, Jimi Hendrix y Janis Joplin.

Pasaron 25 años y el 13 y 14 de agosto en una granja del esatdo de Nueva York se llevara a cabo la versión 94 del colosal festival. En este Woodstock actuarán músicos y cantantes que vos conocés y que son de lo mejor que puede escucharse. Anotá: Metallica. Alice in Chains, Joe Cocker, The Allman Brothers Band, Crosby. Arrested Development, Johnny Cash The Neville Brothers, Rollins Band, Spin Doctors, Jimmy Cliff, Stills and Nash... y la lista sigue con prestigiosos nombres. Ah, y como si fuera poco, convocaron a intérpretes de todas las épocas, como Peter Gabriel. Aerosmith. Santana y el viejo maestro: Bob Dylan.

Lo que va de ayer a hoy. En 1969 los organizadores perdieron muchísimo dinero... Hoy piensan ganar muchisimo. Desde el primer dia en que pusieron las entradas a la venta comenzaron a desaparecer. Se vendieron en ese mismo momento, la mitad... unas CIEN MIL ENTRADAS. En el año 69 la entrada costaba 15 dólares, en el 94 cuesta 135. El DISCO y la TELE ya están asegurados. Habrá que verlo... o escucharlo.

THE ROLLING STONES

CINCO AÑOS DESPUES

LA GIRA

Cuando leas esta nota The Rollings Stones estarán nuevamente de gira. La iniciaron el primero de agosto en Washington, Estados Unidos. Para nosotros, lo más importante de esta gira es que estarán en nuestro país el de febrero del proximo año.

LA SORPRESA

Estabamos pensando el primer número de TOP KIDS y les preguntamos a los chicos –entre otras cosas– sobre sus músicos preferidos. Nos sorprendieron con algunos nombres que no esperábamos "The Beatles", "The Rolling Stones". Porque los Rolling, por ejemplo, ya hacen muchos años que están desplegando su talento en el mundo del espectáculo y creíamos que eran para otra generación, no la de ustedes. Pero, así fue la cosa.

LA HISTORIA

Un conjunto integrado por Mick Jagger, Keith Ricards,



Brian Jones, Bill Wyman y Charlie Watts, subieron por primera vez a un escenario en Londres el 14 de enero de 1963. El 1° de mayo comenzaron a llamarse The Rollings Stones. Hoy, después de un silencio de cinco años regresaron Mick Jagger, Keith Richards, Charlie Watts y Ron Wood para comenzar su gira y lanzar su nuevo disco.

EL DISCO

El disco se llama Woodoo Lounge que quiere decir algo así como "Salón de descanso de Woodoo", "Quién es "Woodoo"? Un gatito que Keith Richards encontró en la calle y que se llevó a su casa. El disco de apertura del long play ya está sonando en nuestras radios. Comienza con una guitarra que suena y una armónica que la acompaña. Se titula "Love is strong" (Amor es fuerza). Será bueno escucharlo en febrero "en vivo y en directo".



La columna de AKI

CASCO REALIDAD VIRTUAL



Hoy en mi columna les voy a presentar uno de los mejores accesorios de realidad virtual. Es un casco que se llama "STUNT MASTER" y lo fabrica la compañía Victor Maxx.

El objetivo de este accesorio es meterte dentro del juego. Por medio de sensores, cuando vos més la cabeza hacia la derehca, el personaje (del juego) se moverá hacia el mismo lado. El casco se coloca sobre la cabeza del jugador y se ajsuta como una gorra, de acuerdo a tu comodidad. El juego se ve a través de una pantalla de cristal líquido a la cual se el puede graduar el brillo, el contraste y el color. Para sentirte dentro de un mundo imaginario, el casco trae dos audífonos que te permitirá oir todo en stereo.

Recomiendo el casco para juegos de simuladores como el Pilotwings, el Wings 2 o el Star Fox. Otra gran ventaja de este casco es que sirve tanto para el Super Nes como para el Mega. Esto se hace conectando tu casco a través de un cable (que viene incluido) a tu consola. Muy pronto, la compañía que lo fabrica pondrá a la venta cables conectores para el Jaguar y el 3DO.

AKI



Llegó DONKEY KONG el primer juego para Super GameBoy!

Donkey Kong es el primer juego diseñado especialmente para el Super Gameboy. ¿Cómo es esto? El game funciona normalmente al conectarlo en cualquier gameboy, pero cuando lo enchufás en un Super Nintendo (usando el Super Game Boy) ves muchos más colores de los que normalmente verías, además de oir al game con la calidad de sonido del Super Nintendo.

El Game en sí es parecido a los otros juegos de Donkey Kong que existen (son algo viejos –el primero salió para Arcade en 1981). En la historia, el mono Donkey Kong rapta a una chica y Mario va a rescatarla. Al principio, las pantallas son bastante fáciles, pero después se van complicando, con puertas cerradas que se abren con una llave y enemigos que, con sólo tocarte, te matan.

EL EXITO DE DONKEY KONG

EL EXITO DE DONKEY KONG

El primer juego de D.K. salió en Arcade, hace exactamente 14 años, y vendió 65.000 unidades. Juntando los otros dos Arcades de este mismo personaje, se vendieron más de 100.000 unidades. Para darte una idea de lo que representan estos números, la serie de juegos super-exitosos de Street Fighter II vendió 50.000 unidades!

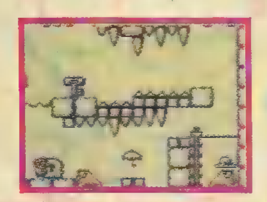
La historia de Donkey Kong:

La historia de Donkey Kong:

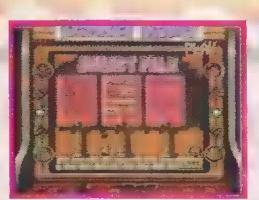
1981 - Se lanza el primer Donkey Kong, en Arcade
1982 - Sale el D.K. junior para Arcade
1983 - Sale el D.K. 3 en Arcade
1985 - Sale el D.K. original para el sistema NES
1985 - Sale el D.K. Jr. Math para NES
1986 - Sale el D.K. junior para el NES
1986 - Sale el D.K. 3 para NES
1986 - Sale, para NES, el D.K. Classic, con las mejores aventuras.



El primer juego de Donkey Kong de Arcade tenía sólo cuatro pantallas. ¡Esta vez, viene con casi 100 pantallas, para darte muchísimas horas de diversión!



Encontrar la llave y abrir la puerta es el objetivo en casi todas las pantallas.



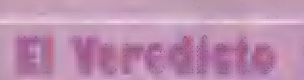
El game te permite jugar una misma pantalla todas las veces que quieras y, además, podés grabar hasta tres jugadas distintas para seguir jugando otro día.

Al igual que en los otros juegos de Donkey Kong, tenés que tratar de vencer a D.K. Pero, ojo, ¡esta vez vos sos el que le tirás los barriles!



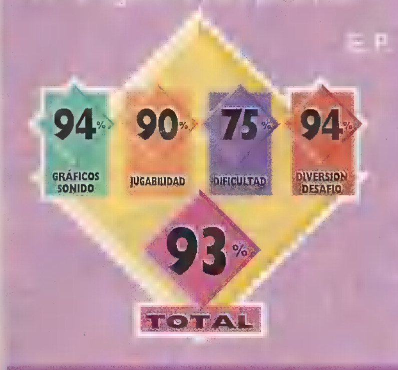
¡PANTALLAS DE BONOS!

Agarrando los tres items que hay dispersos en cada pantalla, podés ir a uno de los dos bonus que hay. ¡Podés sacar hasta 50 vidas!



[illegible]

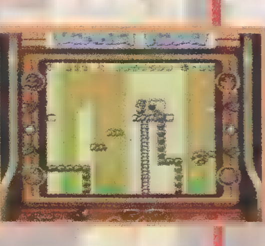
E.P.

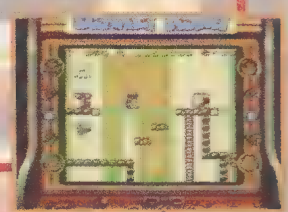


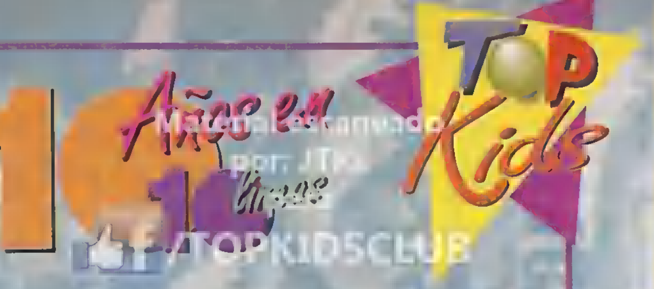


¡LOS MOVIMIENTOS DE MARIO!

¡Esta vez, Mario tiene un arsenal completo de movimientos! Podés agarrar y tirar objetos o enemigos, dar super saltos, trepar por sogas, nadar, mover palancas y muchísimo más!







1 El 8 de noviembre de 1987 se cumplió el centenario de la invención del disco. ¡Cuántas vueltas habrá dado desde entonces!

2 Una noticia provocó dolor en todo el mundo, el 21 de septiembre de 1985. Un terremoto sacudió la ciudad de México, provocando cuatro mil muertos.

3 El campeón mundial de ajedrez, Gary Kasparof, derrotó a la mejor computadora del mundo, llamada "Pensamiento profundo", el 23 de octubre de 1989. ¿La habrá desenchufado?

4 El 3 de junio de 1992, se llevó a cabo en Río de Janeiro una reunión cumbre. El tema que consideraron las máximas autoridades de numerosos países fue el futuro ecológico del planeta.

5 El 11 de octubre de 1987, comienza, una vez más, la exploración del lago Ness, en Escocia, en busca del famoso monstruo Ness. Pero tampoco lo encontraron. ¿Habría salido de paseo?

6 Murió en Suiza, el 13 de junio de 1987, Jorge Luis Borges, uno de los más reconocidos escritores contemporáneos.

7 En una espectacular misión, el Columbia rescató, el 12 de enero de 1990, a un satélite artificial que estaba a punto de caer a tierra. Menos mal.

8 Peter Gabriel presentó, el 5 de marzo de 1989, en Moscú, el primer super álbum ecologista en defensa del medio ambiente. Su título era "Breakthough", que quiere decir "brecha", "romper una trinchera" o "avance sensacional".

9 El 25 de junio de 1992, se echaron las bases de la primera cadena europea vía satélite (Euronews) que, desde el 1° de enero de 1993, podés ver por el cable.

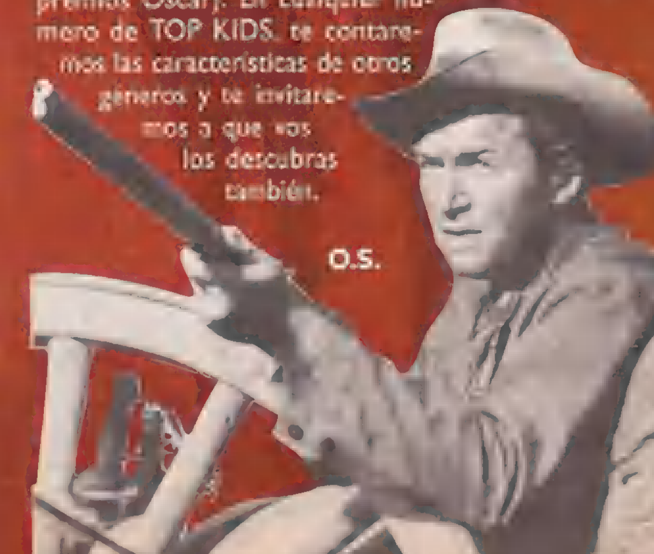
10 El 29 de mayo de 1987, aterrizó en la plaza roja de Moscú, con una avioneta, un joven llamado Mathias Rust. ¿No tenía otro lugar?

UNA PELICULA DE COWBOYS

Con una película que duraba diez minutos, comenzó el "cine de vaqueros" en 1903. Se llamaba "El gran robo del tren" y la había dirigido un pionero: Edwin S. Porter. A partir de entonces, nació ese género. ¡A qué se llama género! A las obras que tienen características comunes. Todas las películas de cowboys o western se parecen unas a otras en muchas cosas: 1) Todas transcurren, lógicamente, en el "Lejano Oeste" norteamericano. 2) La época es la de la segunda mitad del siglo pasado, en tiempos de la conquista del Oeste. 3) El "muchachito" es siempre un tipo libre que, por lo general, no trabaja. 4) Solamente tiene su caballo, sus revólveres y la ropa que lleva puesta. 5) Siempre está del lado de la justicia. 6) Cuando vence al malvado, siempre lo hace de una manera "legal", nada de pegarle un tiro por la espalda, aunque se lo merezca. 7) Siempre hay un duelo final o una persecución, donde los dos rivales se enfrentan. 8) Si el malvado es atrapado fácilmente, seguro que después se escapa, así la película gana en interés.

Así como vemos estos rasgos comunes, hay muchos, pero muchos más, que podríamos anotar. Claro que entre una película y otra hay diferencias, si no, quién aguantaría ver siempre relatos que se parecieran tanto. Por eso, el género de vaqueros lleva más de 90 años ocupando las pantallas cinematográficas, y más de 40 en las pantallas de televisión. Y cuando muchos creían que no se harían más grandes producciones sobre el Lejano Oeste, aparecieron, en los últimos años, muchas películas exitosas que, con variantes, claro, revivieron el género. Para finalizar, recordemos tres grandes éxitos recientes: "Danza con lobos", "Los imperdonables" y "El último de los mohicanos" (las dos primeras fueron ganadoras de abundantes premios Oscar). En cualquier número de TOP KIDS, te contaremos las características de otros géneros y te invitaremos a que vos los descubras también.

O.S.



WARIO LAND

(Super Mario Land 3)

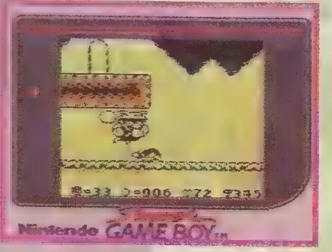
Game Boy

Preparate para jugar la más emocionante y divertida aventura de Game Boy. Wario Land combina todos los movimientos, escenas y enemigos del Mario World para Super Nintendo, con la ventaja de poder jugar y llevártelo adonde quieras, gracias a la portabilidad del Game Boy.

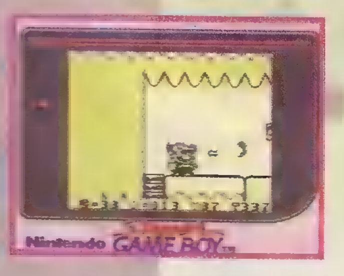
Por primera vez en un juego de Game Boy, vos sos el malo. Controlás a Wario, que es todo lo inverso a nuestro héroe Mario (hasta en el nombre, la "M" de Mario ha sido dada vuelta para formar "Wario"). La historia es bastante simple: unos piratas atacan la isla en donde Wario está, y nuestro personaje tiene que tratar de volver a tener el control. Y claro, como es bastante avaro, tiene que intentar conseguir la mayor cantidad de plata y tesoros posible.

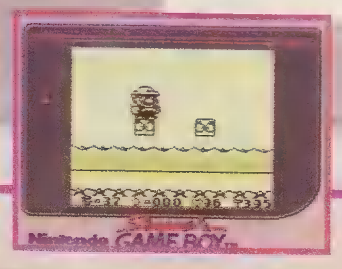
LOS PODERES DE WARIO

Agarrando sombreros escondidos en los bloques, Wario puede agrandarse, correr, tirar fuego y volar.









El Veredicto

Wario Land es el juego de aventura ideal. Sus gráficos son excelentes (todos los personajes son muy grandes y están bien detallados) y los sonidos son lo mejor que hay para Game boy. En general, este game se parece bastante a Mario World para SNES, ya que tiene mapas por donde vas para elegir la pantalla a la que querés jugar, y los niveles tienen "sombreros" que le permiten a Wario otras habilidades (entre ellas, poder volar).

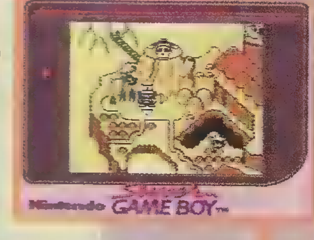
También el juego en sí tiene sus puntos: hay pantallas de bonus donde podés multiplicar por ocho la plata que juntaste, o ganar hasta 50 vidas. La aventura es larguísima, con más de 40 pantallas, y una vez que lo terminás, el juego sigue, ya que tenés que encontrar todos los tesoros. También te muestra un final distinto según la plata que ganaste durante todo el juego.

E. P.

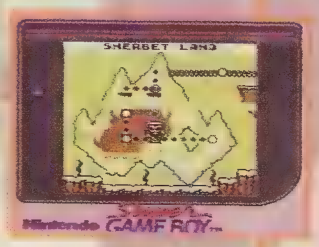
GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSION DESAFIO	TOTAL
96%	92%	70%	94%	94%



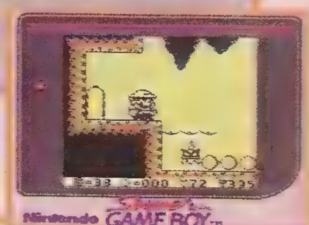
Acá podés ver el mapa de M.T. Teapot...



.... y acá, uno de toda el área.



Muchos niveles tienen una salida secreta y un tesoro muy bien escondido.



El game tiene unos detalles espectaculares, como, por ejemplo, las expresiones y muecas que hace Wario.

Nintendo GAME BOY



(leela solamente si tenés muchas ganas)

NI TANTO NI TAN POCO

Un cuento, que me contaron alguna vez, sirve para esta "figurita difícil". Es la historia de Huguito y Danielito. Hugo era el mejor alumno. Un supertraga. Diez en todo. Daniel, en cambio, era el más revoltoso de la clase. Y era así: cuando Huguito estudiaba, Danielito jugaba. Huguito jamás hacía una travesura. Danielito jamás agarraba un libro. Pasó el tiempo, y Hugo se transformó en un alto ejecutivo de una gran empresa. Daniel, en cambio, era un tipo sin ninguna profesión. Un día, ya grandes, se encontraron. Se miraron un rato y después se abrazaron. Daniel dijo: "Cómo te envidio. Yo, por no estudiar, la paso muy mal." Y Hugo dijo: "Yo también te envidio. Por estudiar y no jugar, me perdí los mejores años de mi vida". Recuerdo la moraleja de aquel cuento, era un versito que decía más o menos así: "Para que esto no te pase y no haya finales feos, no hay que faltar nunca a clase, ni perderse los recreos". Todo pibe tiene derechos y obligaciones. Tiene la obligación de estudiar, para formarse, para progresar; pero también tiene el derecho de jugar y divertirse, porque es el momento justo para hacerlo. Esta fue la "figurita difícil" de hoy. Si tenés opinión sobre este tema, espero tu carta. Mis iniciales son "W.B.".

En muchas cartas, convencidos de que el "horroscopero" es un profundo conocedor de la astrología, preguntan su nombre. No podemos revelarlo. Primero y principal, porque de astrología no sabe nada y si acierta, es de casualidad. Segundo, porque lo pueden meter preso por caradura.



ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
Seamos claros: la plata no viene fácilmente, como en otros tiempos. Hay que esforzarse para lograr unos pesitos para el cartucho. ¡Ah! No te hagas el duro, que sos un tierno de corazón.

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
Si tenés inclinaciones artísticas, por ahí te van a descubrir. Serás el Top Kid del año, si te lo proponés. Como te dije: los pesitos escasean. Así que si los tenés, cuidalos.

GEMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
Ha llegado el momento de romper el chanchito y recurrir a los ahorros. ¿Cómo? ¿No ahorraste nada? Bueno. Por lo menos, en el amor vas fenómeno. La rubita de turno está rechiflada por vos.

CANCER:
(22 de junio al 22 de julio)
Júpiter sigue bárbaro y hace que todo vaya bien. Especialmente, en casa, todo andará fenómeno. Por supuesto, vos tenés que seguir haciendo las cosas bien. A ver si Júpiter se distrae.

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
¿Cómo andan las cosas con la morochita? Los astros hacen una parte, lo más importante lo tenés que hacer vos, querido. Primero tenés que tranquilizarte. ¿No te dijeron que sos muy chinche?

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
¡Qué buen año tenés! Parece que hay viajes en tu futuro. Una de esas es hasta el "cole" ida y vuelta. Si estás por hablarle a la flaquita de turno, ella no podrá decir otra cosa que "Sí".

LIBRA:
(23 de septiembre al 22 de octubre)
Este es un año sin mayores tropiezos; pero, por las dudas, mirá por dónde caminás. Tenés un gran sentido estético. Aplicás el "splits punch" de Johnny Cage sin despeinarte.

ESCORPIO:
(23 de octubre al 21 de noviembre)
Yo sé que sos muy reservado. Así que tenés que confesarme: ¿qué pasó al final con la flaquita que te miraba y te miraba siempre? Por ahí, llegan las monedas que necesitás.

SAGITARIO:
(22 de nov. al 21 de diciembre)
Parece que recibís regalos. Ya sé que para el "cumple" todavía falta. Por ahí te mudás. Pero hay que ver primero de qué [illegible] son los papis. El abuelo sigue siendo el que más te defiende.

CAPRICORNIO:
(22 de diciembre al [illegible] de enero)
Júpiter se despertó y la economía mejora. Eso sí, cuidado con hermanos, primos o amigos. Se van a poner muy "mangueros". Hacete el simpático, que te sale fenómeno, y mirá para otro lado.

ACUARIO:
(21 de diciembre al 20 de enero)
Sos un pibe impulsivo y no está mal si sabés controlarte. Aprovechá tus genialidades para ganarle al "horróscopo". ¿Es cierto que en clase andás medio distraído? ¿En quién pensás?

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Este mes, las pibas se mueren por vos. Y el mes que viene, también. Aumentan las tareas laborales: tenés que hacer todos los mandados. Luego, viene el descanso, con las vacaciones de invierno.



Nadie acallará mi VOZ!...

Sin duda, existe un complot internacional para que no se demuestre que soy un genio. Y ese complot no lo minimizan los ecologistas. ¡No! Ellos saben que los [illegible]. El culpable es el "dire" de TOP KIDS, que incita a los lectores a que me llamen "pavo" (ver número anterior). De todas maneras, seguiré haciendo mis valiosos aportes para mejorar la vida en este planeta y señalar el camino correcto. O sea, para allá.

A continuación, les dejo algunos consejos para que este mundo funcione como tiene que funcionar y listo. Anoten, chicos, amas de casa y seres humanos en general.

¿El planeta tiene problemas de contaminación del aire? Sabemos que las chimeneas de las fábricas contaminan la atmósfera. Entonces, hagamos las chimeneas para abajo y listo.

¿El planeta tiene problemas con la eliminación de la basura? Los envases, tarde o temprano, se transforman en basura. ¡Hagamos los envases comestibles! Imaginemos envases de azucar, arroz, harina, hechos con mazapán, hojaldre, masa para empanadas. Grandes y chicos se pelearían por comerse esos envases, y chau basura.

¿El planeta tiene problemas porque escasea el agua? ¡Ahorremos agua! Un buen desodorante reemplaza, en las mañanas de frío, la molesta ducha diaria. Seremos algo roñosos por el bien de la humanidad.

¿El planeta tiene problemas porque la gente corta los árboles para hacer papel? ¡Reciclemos los cuadernos! Cuando llenemos un cuaderno, pintemos las hojas de negro y escribamos con tinta blanca, y listo!

Sé que algunas soluciones no son tan sencillas; pero, ¿qué quieren?, ¿salvar al planeta o quedarse panza arriba? En estos momentos, en mis oídos, resuenan los aplausos que sin duda me están prodigando. Gracias, queridos lectores, y recuerden: **¡salven el pasto!**

SABÍAS QUE...

- Rumania, la que nos dejó afuera del mundial, fue conquistada por el emperador romano Trajano, entre los años 101 y 107. Anteriormente, formaba parte de una región llamada Dacia.
- Según las proyecciones, nuestro país tendrá 36 millones en el año 2000 y 44 millones en el 2025. Recordalo, a ver si aciertan o se equivocan por mucho.
- El Faro a Colón, en la República Dominicana, es el más grande del mundo. Mide 800 metros de largo, por 36 metros y medio de alto. Se ideó en 1852, se comenzó a construir en 1946 y, tras algunas interrupciones, se inauguró en 1992.
- La última edición del Diccionario de la Real Academia Española contiene 83 mil vocablos, más de 5 mil [illegible] voces y 12 mil nuevas acepciones y definiciones modificadas. Y después hay gente que no encuentra palabras que decir.
- El próximo 3 de noviembre se producirá un eclipse total de sol. Podrá verse en América Central y del Sur, parte de la Antártida, sur del África y Madagascar. A no perdérselo.
- Sábana es, lo sabemos, ropa de cama. Sabana, sin acento, es una pradera. ¡Qué diferencia! Y todo por un simple palito encima de la "a" de la primera sílaba!

DEPORTES EXTRAÑOS

ESQUI ACUATICO SIN ESQUI

Dicen que lo inventó un norteamericano el día que perdió sus esquíes. Los especialistas del esquí descalzo son arrastrados por un bote de motor, mediante una cuerda, a una velocidad que llega a los 70 kilómetros por hora. ¡Cómo les quedarán los talones!

TIRAR DE LA CUERDA

Esta especialidad, popularmente conocida como "cinchada", es tan antigua como la navegación. Los marineros practicaban el tiro de cuerda como pasatiempo. Las reglas son simples: se enfrentan dos equipos, formados por ocho personas cada uno, que tiran de los extremos de una cuerda de 33 metros y medio de largo. El equipo que consigue arrastrar al otro cuatro metros en su propio campo, gana. Basta con que no se rompa la soga...

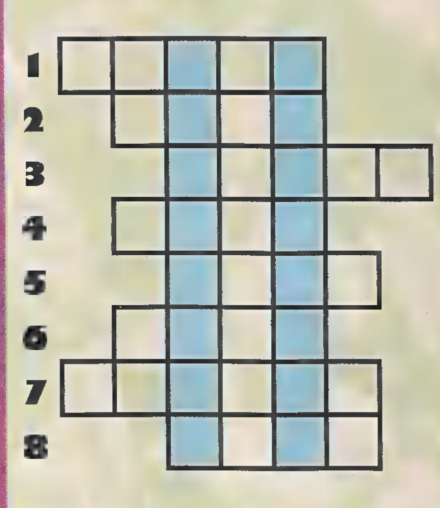
CAMPEONATO MUNDIAL DE DIRIGIBLES

Un dirigible es como un dinosaurio que flota en el aire. Se mueve gracias a un motor de combustión, con una hélice en el exterior del aparato. Hace ya unos años que se celebran carreras de dirigibles. Un dirigible puede medir 30 metros de largo. ¿Te imaginás unos veinte de estos aeróstatos corriendo en el cielo? Bueno, por lo menos la carrera se debe ver bastante bien.



GRILLA TOP

Cuando resuelvas este problemita, encontrarás en las columnas celestes una frase que vimos escrita en la pared del baño de la revista.



1) Para cruzarla, hay que mirar para los dos lados.
2) La mitad del nombre de esta revista.
3) Tristezas, pero en inglés, que suena mejor.
4) Pieza de ajedrez que avanza derecho y come de costado.
5) Algo que la gente usa por fuera y los lavarropas por dentro.
6) Los patos solteros tienen dos y los casados, tres.
7) El abuelito jubilado es "pasivo". ¿Y papá, que trabaja?
8) Un oso más otro oso, más otro oso.

SOLUCIÓN

1 CALLE
2 KIDS
3 BLUES
4 PEON
5 ROPA
6 PATA
7 ACTIVO
8 OSOS

LO MAS DE LO MAS

¡ESO ES HACER COLA!

Un señor llamado Kevin Mellish hizo cola durante VEINTE DIAS para comprar una alfombra que estaba de super oferta. Se dice que esto ocurrió en Londres, Inglaterra, en el año 1948. Hubiese sido espantoso que, cuando lo atendieran, dijera frunciendo la nariz: "¿La verdad? Mucho, no me gusta".

LA GALLINA VOLADORA

Hay gente que mide cualquier cosa. Fue así que se pudo establecer que una gallina batió un record, volando nada menos que CIENTO NOVENTA Y DOS METROS. Esto pasó, según testigos, en mayo de 1985, en la localidad de Parkesburg, Pennsylvania, Estados Unidos. Afortunadamente para los curiosos, a la gallina no se le ocurrió poner un huevo mientras volaba.

¿DE QUIEN SON ESOS OJITOS?

¿Sabés cuáles de nuestros músculos son los más activos? Claro... Los músculos de los ojos. Parece que se mueven más de UN MILLON DE VECES POR DIA. Gran parte de esos movimientos los hacemos cuando estamos dormidos. Y bueno, aprovechá uno de esos movimientos y guiñale un ojo a la primera flaquita

Humor Top

• El verdugo estaba dispuesto a levantar el hacha cuando escuchó al condenado a muerte decir:
"No muy corto, por favor".

• Dos pulgas modernas conversan y una le dice a la otra:
"No, querida. Yo al centro voy en subte. Si no, ¿me querés decir dónde dejo estacionado al perro?

• ¡Oh! Lili, qué hermosa sos! Me gusta verte así, empapada por la lluvia... Contemplar como las gotas de agua se deslizan por tu bello rostro...
– No te hagas el gracioso, Raúl, y devolveme el paraguas!

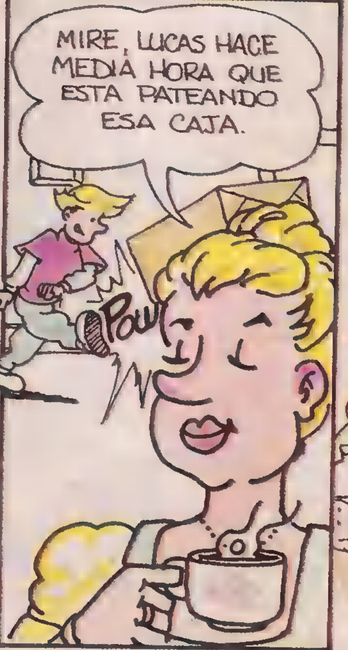
• Drácula llegó a la radio y dijo:
– Quiero hacer un llamado a la solidaridad. ¡Necesito sangre!
– ¿De qué grupo? –preguntó el locutor.
– ¿Grupo? –dijo Drácula– ¡No! Con un par de personas, me alcanza.

• Suena el teléfono un largo rato.
– ¡Hola? Habla Mariela... ¿Cómo tardaste tanto en atender?
– Es que mi suegra estaba a punto de caerse por el hueco del ascensor y yo la estaba sosteniendo por las manos.
– ¿Y ya está bien?
– No sabría decirte. La solté para venir a atender el teléfono.

– Federico... ¡Te amo! ¡Eres lo único para mí! ¡Bésame!
– Sí, Gabriela... También tú eres lo único que me interesa en la vida.
– ¡Sí, te besaré! Pero ponete un poquito de costado. Así, mientras te beso puedo ver el partido por la tele con el otro ojo.

LUCAS Un chico Top









En esta sección de TOP KIDS REVISTA, encontrarás las últimas noticias del mundo del videogame.
Y en este número, te traemos más noticias que nunca. ¿Por qué? El mes pasado se realizó en Chicago (EE.UU.) el C.E.S. (Consoumer Electronics Show). El C.E.S. es una de

La consola de 64 bits que Nintendo planea sacar en 1995, el Projecto Reality, ha cambiado de nombre: ahora se llama ULTRA 64. Esta consola, que promete ser muy superior a las demás, saldrá en los arcades a fines de este año y a mediados de 1995 como consola hogareña.

Te lo adelantamos: se está programando en todas las consolas un game de lucha futurística llamado "rise of the robots". El juego se trata de lucha entre robots, en el que tus enemigos tienen inteligencia artificial: aprenden de los errores que cometen. Promete ser muy bueno.

Números: hace 4 años, Nintendo tenía en el C.E.S. a 96 compañías licenciatarias promocionando juegos para sus consolas. Este año, el número de compañías bajó a 34. Parece que a Nintendo no le agrada que estas compañías saquen sus juegos para consolas de otras marcas.

Algunos games que saldrán para Super Nintendo: Top Gear 3000, Bubsy 2, Double Dragon V, Rise of the Robots, Super Adventure Island 2, Super Bomberman 2, Super Pitfall, Tarzan y Superman.

Nintendo está programando, junto a Silicon Graphics (creadora del programa que hizo los efectos especiales de Terminator 2), el game Donkey Kong Country para Super Nintendo. Este game va a tener efectos especiales mejores que cualquier game que jamás hayas visto. Se espera que sea un éxito total.

Se ha finalizado la programación del juego Clay Fighter tournament edition de 24 Megas. Muy pronto, también saldrá ei game Clay Fighter 2.

TOP SECRET: Toshiba va a lanzar un 3DO portátil. Este sistema va a tener una pequeña pantalla incorporada, además del lector de CD. Se espera que salga a principios de 1995, y que su precio sea todavía más alto que el 3DO de Panasonic.

Las compañías Williams-/Bally/Midway (creadora del Mortal Kombat y NBA Jam) y DMA (creadora del game Lemmings) han firmado contrato con Nintendo para producir juegos para el ULTRA 64. RUMOR TOP SECRET: Es muy probable que los juegos producidos para esta consola se conviertan en exclusividad de Nintendo, por lo que no podrían salir para ninguna consola de

TOP SECRET: Sony lanzará su nueva consola de 32 Bits, de nombre PS-X (Play Station), en noviembre de este año, en Japón y en 1995, en USA. Será capaz de crear gráficos espectaculares y tendrá un joystick muy parecido al del Super Nintendo, pero con una especie de "volante"

Este es el PS-X de Sony...

... y éste es su joystick.

Números: 40 Megas es la cantidad de memoria que tendrá el game Super Street Fighter 2 para Mega, mientras que el de Super Nintendo tendrá sólo 32 Megas.

Rare, la compañía que produjo los games de Battletoads, creará el primer game para ULTRA 64. Su nombre es Killer Instint, y es un juego de lucha futurístico impresionante.

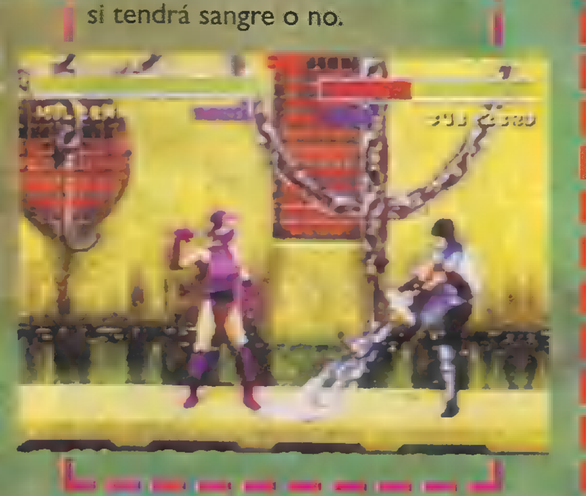
TOP SECRET: Aparte de lanzar el ULTRA 64, Nintendo planea sacar una consola portátil de 32 Bits, en 1995. Según nuestros informes, el sistema será un producto de realidad virtual que no empleará un casco de realidad virtual o un monitor. Aparentemente, se utilizará un sistema de proyección, y su precio será de U$S 200. A este sistema todavía no se le ha puestro nombre y será lanzado del ULTRA 64 para competir con las demás consolas de 32 Bits.

Los primeros juegos que saldrán para el Saturn, la consola de 32 Bits de Sega, serán Virtua Fighter, Virtua Racing, Virtua Soccer, un juego de naves y un juego de acción. Sega de Japón ya está diseñando más de 40 juegos para esta consola. TOP SECRET: Una de las máximas ventajas que tiene esta consola para los programadores, es que, en menos de dos semanas, se puede transferir el código de un game del arcade a la consola, así que todos los arcades de Sega que veas estarán en esta consola. Además, tendrá la tecnología para crear sonido-Q (es algo así como sonido tridimensional), y saldrá para diciembre de este año.



Así será el Saturn, la consola de 32 bits de Sega.

Durante los últimos meses, ha habido un gran revuelo en el Congreso de los Estados Unidos: los senadores piensan que los videojuegos tienen demasiada violencia para los niños. Es por esto que han impuesto un sistema de medición para los games parecido al de las películas (prohibido para menores de 13 años, 16, 18, etc.). Desde ahora, todas las compañías tendrán que acatar esta orden, y Nintendo (que hasta ahora tenía la política de no poner sangre ni violencia en los juegos) parece estar reconsiderando su temática, por lo que es muy posible que veamos sangre y todas las fatalities originales en el Mortal Kombat II para SNES.
Aquí podés ver una imagen del Mortal Kombat II para Super Nintendo. Todavía no sabemos si tendrá sangre o no.



Dentro de unos meses, saldrá el game Sonic 4 para Mega. TOP SECRET: Este game tendrá un secreto muy importante, que tiene que ver con los trucos de selección de nivel de los otros games de Sonic. Por ahora, no les podemos decir de que se trata, pero sí que hará lo que ningún otro game ha hecho hasta ahora.

La consola de 32 bits de Sega, el Saturn, tendrá una ranura para poder jugar games en cartuchos y un CD de doble velocidad. RUMOR TOP SECRET: Por ahora, esta consola parece ser muy buena, pero según nuestros informes, parece que va a poder mostrar sólo 1600 colores en pantalla (mientras que el 3DO, el Jaguar y el ULTRA 64 tienen ¡¡¡16.000.000!!!).



Este es el game Virtua Fighter para Saturn. Solo está completo un 30%.



EL MUNDIAL DE LOS ESTADOS UNIDOS FUE PARA BRASIL (¿LO SABIAS?)

Depor Kids te ofrece una síntesis, una nota, unos comentarios y un reportaje autorizado. Y alguna lagrimita.
CHAU, ARGENTINA

HABIA UNA VEZ...

Había una vez un príncipe oriental que quería que su hijo fuera, con el paso de los años, un hombre sabio. Para eso hizo que los filósofos, científicos y artistas le enseñaran todo lo que había que saber sobre las ideas, el conocimiento y la creación. Un día, el padre-príncipe llamó a su hijo y, sin decirle una palabra, le hizo dar por sus criados una tremenda paliza. El muchacho, desconcertado, con el cuerpo dolorido y el alma destrozada, le preguntó: "Por qué me castigaste? No hice nada que pudiera ofenderte". El padre, sereno, le dijo: "Es que hoy quería enseñarte lo que es la injusticia".

DOS PALIZAS

...Cuando Maradona quedó afuera del mundial, nos dieron una paliza. Cuando Rumania nos mandó de nuevo a casa, nos dieron otra. Nosotros no entendimos por qué recibíamos ese castigo. Teníamos fundadas esperanzas en el equipo, estábamos jugando bien. Y vos habrás quedado desconcertado como el chico del cuento. El cuerpo no te dolía, pero el alma, sí. ¿Por qué nos daban estas dos palizas?

HAGAMOS UN POCO DE MEMORIA...

El seleccionado argentino, desde que lo dirigía Coco Basile, venía ganando todo. Más de treinta partidos sin perder y dos campeonatos sudamericanos ganados. Por entonces, los alemanes decían: "Si el mundial se jugara ahora, lo ganaría la Argentina de punta a punta". Después, los colombianos se encargaron de despertarnos del sueño con cinco cachetazos.

¡LLAMEN A DIEGO!

Teníamos que jugar el repechaje con Australia para poder llegar al mundial de USA 94, y todos pidieron a Maradona. Y el "viejo" y glorioso capitán, gordo y alejado del fútbol grande, regresó, poniendo condiciones. Con todo esfuerzo, comenzó a ponerse a punto y, al poco tiempo, llevaba a la Argentina a Boston. Bastaron un par de pases y tres jugadas de las suyas para que estuviéramos nuevamente en carrera.

LOS MEJORES

Lo demás es reciente. Comenzamos goleando a Grecia, jugando bien. No solamente nos entusiasmamos nosotros. Se entusiasmaron todos. Y el equipo que no le ganaba a nadie (después de Colombia) estaba como para ganarle a cualquiera. Después de Grecia, vino el "cuco" Nigeria y el equipo demostró, también, jerarquía.

EL PIS

Una gordita, grandota, lo llevó a Maradona para que hiciera el análisis antidoping. Y el más grande jugador vio como todo el esfuerzo que había hecho para llegar en plenitud al mundial, los meses y meses de sacrificio, desaparecían con el pis que hacía en el frasquito. Encontraron efedrina, que es un medicamento tan común como la aspirina,



pero que está prohibida por la FIFA. Y ese análisis determinó que no podía seguir jugando.

EL FUTBOL Y EL FUTBOL

Hay muchos tipos de fútbol. Está ese que vos jugás en la canchita, cerca de tu casa, que puede tener arcos o que los hacés con dos palitos o con la ropa. Ese fútbol que te hace correr y que te da alegrías y broncas muy personales. Y está el fútbol de los domingos, con tu cuadro tratando de ganar el campeonato o escapando del descenso. Están los pases de jugadores, los mundiales y los intereses. Cosas no tan claras, no tan conocidas y de las cuales una revista como TOP KIDS no debe hablar. ¿O si?

MORALEJA

Lo único cierto, es que ese fútbol, que es un deporte tan hermoso, que es un espectáculo tan emocionante, esta vez te produjo dolor. Sentiste que te daban una paliza que vos no merecías, porque no había hecho nada malo. Y, además, te quedó la sospecha de que, en el fútbol, no todo es tan claro como uno lo siente desde la tribuna o delante del televisor. Quizá, como al muchacho del cuento, este mundial pudo enseñarte lo que es la injusticia.

LA COMPUTADORA

Los que quieren controlarlo todo y calcularlo todo recurrieron, una vez más, a la computadora. Y cargaron en ella los datos para saber de antemano quien ganaría la final del mundial. Pusieron toda la información disponible: nombre, edad, potencia física, habilidad, estilo de juego, antecedentes de cada jugador, formación de los equipos, campaña, planteamiento posible del partido, historial, etc., etc.... Después, pulsaron "enter" y la computadora, muy piola, dijo: Gana Italia 1 a 0 a Brasil. Por suerte, chicos, no todo está bajo control.

EL MEJOR JUGADOR DEL MUNDIAL

Por más que se hable y se diga, el mejor jugador de un campeonato debe pertenecer al equipo que salga campeón. Hubo buenos jugadores en Rumania, Bulgaria, Suecia, Italia, pero el mejor jugador de USA 94 debemos buscarlo en Brasil. Y, claro, ese jugador fue Romario. Un buen definidor en el área, un goleador de jerarquía. Sin embargo, qué lejos está todavía Romario de ser "el sucesor de Maradona". ¿No creen?

ROMARIO O BAGGIO

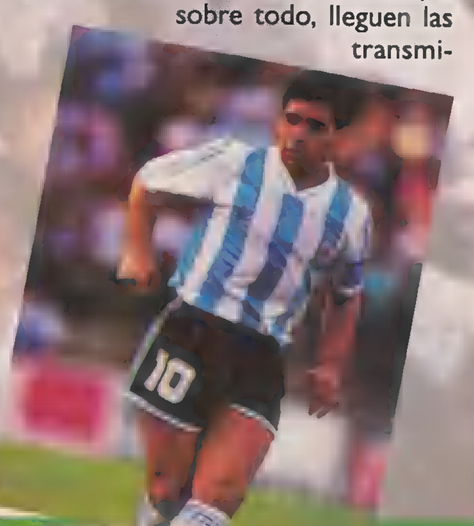
Este fue el duelo anunciado para la gran final. El delantero italiano venía con el cartel de ser "el mejor del mundo" (según opinión de los italianos, claro). Y Roberto Baggio terminó tirando a las nubes el penal decisivo que consagró a Brasil. Romario cumplió con lo suyo y ganó el duelo personal con el goleador de Italia.

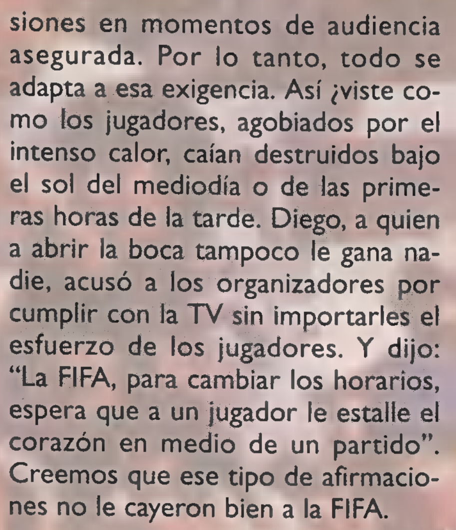
MARADONA

Muchos periodistas tienen juicio rápido y ligero para juzgar a Diego Maradona. Hoy en día la "efedrina" es más popular que Susana Giménez. No vamos a emitir ningún juicio sobre el tema. Solamente te proponemos una cosa. Alquilá una vez más en tu video club la película "Héroes" y ve al Maradona campeón del 86. En el 86, vos era muy chico y no tuviste la suerte de admirar al genio en vivo y en directo. Cuando veas nuevamente ese mundial (te recomiendo que lo hagas acompañado de tu viejo); disfrutá de cada jugada de Diego y te vas a dar cuenta de que, más allá de alguna tristeza, Maradona supo darle alegría a tu corazón.

EL CALOR

La televisión manda, el negocio manda. Los partidos tienen que verse en todo el mundo y hay que elegir el horario para que en Europa, sobre todo, lleguen las transmi-



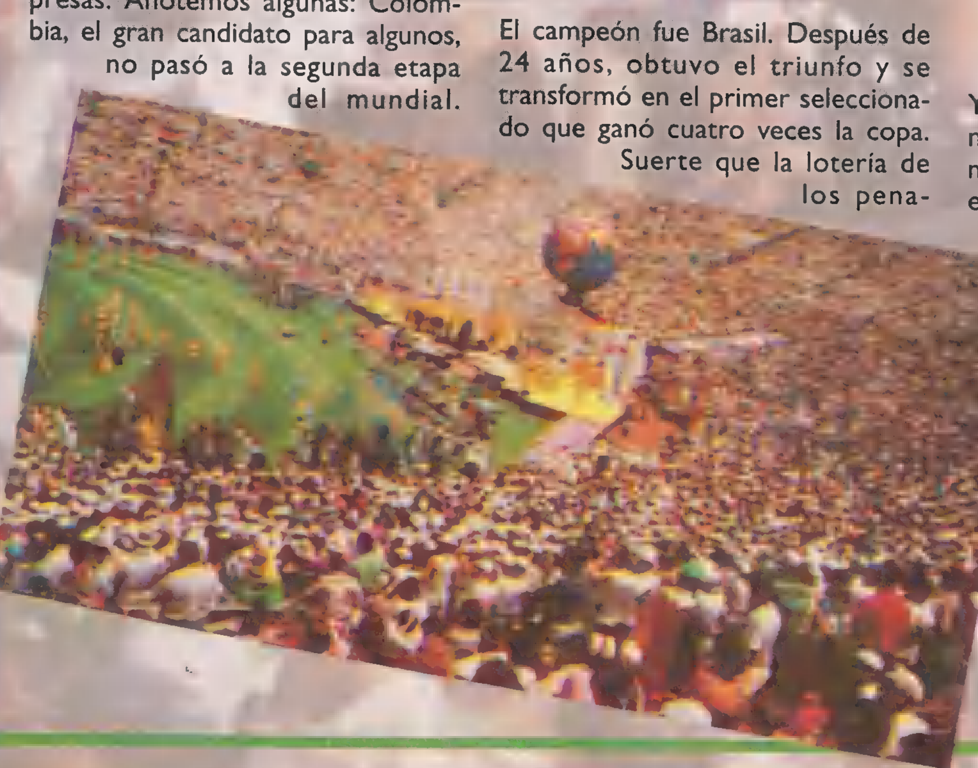


siones en momentos de audiencia asegurada. Por lo tanto, todo se adapta a esa exigencia. Así ¿viste como los jugadores, agobiados por el intenso calor, caían destruidos bajo el sol del mediodía o de las primeras horas de la tarde. Diego, a quien a abrir la boca tampoco le gana nadie, acusó a los organizadores por cumplir con la TV sin importarles el esfuerzo de los jugadores. Y dijo: "La FIFA, para cambiar los horarios, espera que a un jugador le estalle el corazón en medio de un partido". Creemos que ese tipo de afirmaciones no le cayeron bien a la FIFA.

UN MUNDIAL CON SORPRESA

Se dice que una de las cosas más interesantes que tiene el fútbol, como cualquier deporte competitivo, es que no se conoce el resultado. Y que nunca se está seguro de quién puede ganar. Aunque juegue el mejor equipo del mundo contra el peor. Por eso, el fútbol en diferido, cuando conocemos el resultado, no nos llama la atención. Miramos al delantero correr, entra al área y nosotros pensamos: "No te calentés, que el partido ya terminó 0 a 0".

Este campeonato tuvo varias sorpresas. Anotemos algunas: Colombia, el gran candidato para algunos, no pasó a la segunda etapa del mundial. Primero Rumania y después Estados Unidos, se encargaron de derrotarlo sin miramientos. Rumania nos sacó a nosotros y Bulgaria se dió el lujo de dejar afuera del Mundial al último campeón, Alemania. Irlanda le ganó a Italia y Arabia, de la mano del "Indio" Solari, les dio un susto a unos cuantos.



EL CAMPEON

El campeón fue Brasil. Después de 24 años, obtuvo el triunfo y se transformó en el primer seleccionado que ganó cuatro veces la copa. Suerte que la lotería de los penales en la final contra Italia confirmó la superioridad que los brasileños habían demostrado a lo largo de todo el encuentro y del alargue. Y entonces, con la algarabía natural de un pueblo alegre como el brasileño, los jugadores tuvieron un grato recuerdo para un grande recientemente fallecido: Ayrton Senna.

ESTADOS UNIDOS Y EL FUTBOL

Ya lo sabemos: los norteamericanos no saben nada de fútbol, la inmensa mayoría casi no se enteró de que se estaba disputando la Copa del Mundo. Los diarios le dieron el espacio suficiente como para no pasar vergüenza. Sin embargo, nunca los estadios estuvieron tan concurridos. Jugaba Deportivo Tahilandia y Luxermburgo Futbol Club y juntaban 60 mil personas. 60 mil personas, precisamente, fue el promedio de espectadores por encuentro. No sabrán de fútbol, pero de hacer un buen negocio, saben de sobra.

EL MUNDIAL EN UN CUADRITO





RUMANIA 3
ARGENTINA 2
Nos quedamos afuera, a pesar de que se dejó todo en la cancha.

ARABIA 1
SUECIA 3
Los suecos, por último, pudieron sacar al equipo de Solari.

HOLANDA 2
IRLANDA 0
Por fín, los holandeses se pusieron a tiro del mundial.

BRASIL 1
EE.UU. 0
Un buen partido de los locales, que perdieron por la mínima diferencia.

MEXICO 1 (1)
BULGARIA 1 (3)
Empate pobre y definición por penales

ALEMANIA 3
BELGICA 2
Intenso partido y un forzado triunfo alemán.

NIGERIA 1
ITALIA 2
Mejoran los italianos y salvan un duro escollo.

ESPAÑA 3
SUIZA 0
Claro triunfo español con buen fútbol.

CUARTOS DE FINAL

RUMANIA 2 (4)
SUECIA 2 (5)
Partido de resultado cambiante y dramática definición por penales.

HOLANDA 2
BRASIL 3
Un partido interesante en la segunda parte y un claro triunfo brasileño.

BULGARIA 2
ALEMANIA 1
La gran sorpresa: clara victoria de los búlgaros.

ITALIA 2
ESPAÑA 1
Ajustado triunfo italiano con una meritoria actuación española.

SEMI FINAL

SUECIA 0
BRASIL 1
Un gol de Romario en los últimos minutos hizo justicia.

BULGARIA 0
ITALIA 1
Otro laborioso triunfo italiano ante un extenuado equipo búlgaro.

3er. y 4to. PUESTO

SUECIA 4
BULGARIA 0
Un solo tiempo bastó a los suecos para llevarse el tercer puesto.

FINAL

BRASIL 0 (3)
ITALIA 0 (2)
Los penales dieron el triunfo que Brasil merecía durante el partido.

UN BURRITO QUE SE LAS SABE CASI TODAS

REPORTAJES NO AUTORIZADOS

EL PIBE ARNALDO ARIEL ORTEGA EN EL MUNDIAL

En la redacción de la revista, tuvimos la discusión de siempre. ¿A quién le hacemos el "reportaje no autorizado? Dos o tres dijeron a Maradona. Y casi se lo hacemos a Maradona. Alguien se interpuso: "No. A Diego lo entrevistan todos. Mejor se lo hacemos el mes que viene." Un individuo, a quien no queremos individualizar, propuso: ¿Qué les parece si le hacemos el reportaje a Romario? Le tiraron con una mandarina. Coyote Barolo, el duro, levantó una ceja detrás de sus anteojos negritos y dijo: "¿Qué les parece si el reportaje se lo hacemos a Orteguita?" Lo miramos, desconcertados. Alguien sospechó que Barolo confundía a Orteguita con el gobernador de Tucumán. Pero no era así. Se puso serio y dijo: "Estoy hablando de Arnaldo Ariel Ortega, el Burrito". Lo felicitamos por primera vez desde que apareció la racista, y le hicimos caso.

¿SABES DONDE QUEDA LIBERTADOR GENERAL SAN MARTIN?

Mirá el mapa de Jujuy. Parece un zapatito, con taco y todo. Bueno, en medio de la punta del zapato, ahí, está Libertador General San Martín, y ahí nació Arnaldo Ariel Ortega, el 4 de marzo de 1974. Así que tiene 20 años y unos meses. Sus padres son José y Mirta, y sus hermanas se llaman Analía y Mónica.

DE RIVER A BOSTON

Lo otro es reciente: Basile convoca a Orteguita para que vista la celeste y blanca. Siempre juega algunos minutos, cuando ya mucho no queda por hacer en el partido. Pero su juego es siempre un soplo de frescura. Después de la separación de Maradona, entra y demuestra lo que sabe. En el partido en que Rumania nos venció 3 a 2, Ortega tuvo el coraje necesario para manejar al equipo. Gambeteó, metió pelotazos justos e hizo todo lo posible para llevar el juego al área contraria. Con sus veinte años, cumplió con la tremenda responsabilidad que le tocó en suerte y, aquella triste tarde, fue la figura del equipo.

DE JUJUY A RIVER

El "burrito" Ortega siempre jugó en Atlético Ledesma de Jujuy. Debutó en sexta división, en el año 89. Con 15 años, llegó a la primera y comenzó a llamar la atención por su habilidad y audacia. No le importaba mucho si el defensor contrario tenía bigotazos y medía dos metros.

Después, siguió jugando en primera, cuando Ledesma participaba en la Liga y torneos del interior. Fue entonces cuando el director técnico de Ledesma, Roberto Gonzalo, se lo recomendó al empresario Carlos Mazzeo, que lo llevó a River. Comenzó a jugar nuevamente en sexta división y en su debut le hizo un gol a Quilmes. En primera, debutó frente a Independiente, entrando en el segundo tiempo. En 1990, lo consagraron Premio Revelación Futbolística y, desde entonces, juega en la primera de River.

VIDAS PARALELAS

Había una vez un pibe al que llamaban "Pelusa", en Villa Fiorito. Maravillaba a todo el mundo y llegó a ser el más grande. Pero no pudo jugar el mundial del 78. "Es muy pibe", dijeron.

Había una vez un pibe al que llamaban "Burrito", en Libertador General San Martín. Era una esperanza en el fútbol argentino. Y tuvo la suerte de asomar en el mundial del 94. "Es atrevido", dijeron.

ALGUNAS PREGUNTAS, ALGUNAS RESPUESTAS:

C.B.: ¿Qué sentiste cuando entraste a disputar el partido contra los rumanos?

ORTEGUITA: Que había que jugar con todo. Que no podíamos perder.

C.B.: ¿Y cuando terminó el partido y quedamos afuera?

ORTEGUITA: Una gran tristeza. Pensé en mi familia, en todos los hinchas que estarían tan tristes como yo.

C.B.: ¿Sabés que el periodismo elogió tu actuación y dijeron que eras la gran esperanza del fútbol argentino?

ORTEGUITA: Eso lo agradezco de todo corazón y me obliga a jugar más y mejor.

C.B.: ¿Considerás que podés ser el sucesor de Maradona?

ORTEGUITA: Esas son palabras mayores. Diego es un genio, el mejor jugador del mundo. Ojalá algún día pudiera parecerme a él. Yo lo considero un verdadero maestro del fútbol.

C.B.: Y ahora, ¿qué esperás?

ORTEGUITA: La revancha.

C.B.: ¿Qué revancha?

ORTEGUITA: La del mundial de Francia, en el 98. Para entonces voy a tener recién 24 años.

¡YA SALIÓ!

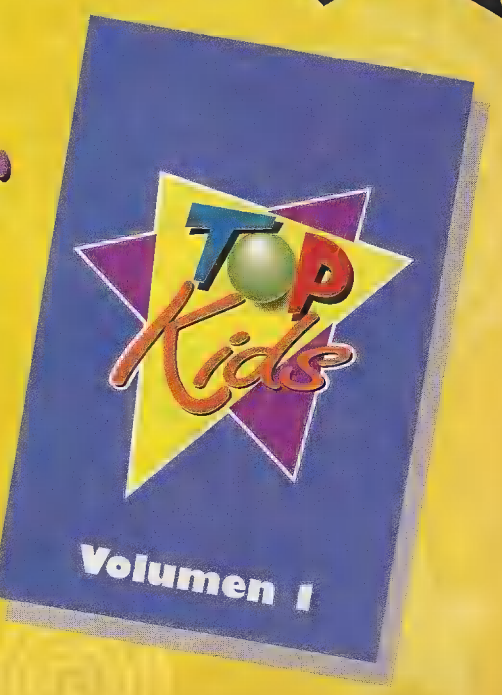
Top Kids

volumen I

El que no lo escucha, no sabe, no contesta

Incluye el Hit Mago a Go Go

Toda la music game
Mortal Kombat - Street Fighter
Terminator 2 - Ghostbusters
Dragon Ball Z



CD y cassettes en todas las disquerías

DISTRIBUYE



Algo más sobre ...

Juegos de Fútbol

El mundial ya pasó, y no con el resultado que queríamos. Sin embargo, hay una forma de que la Argentina siempre gane, y es si vos jugás. Este mes te mostramos la enorme cantidad de juegos de fútbol que hay para las consolas.

SUPER SOCCER

Este game fue uno de los primeros y uno de los mejores. Su vista en 3D es espectacular y posee mucho realismo, pero no tanta acción como el resto de los games.

Veredicto Top Kids (total): 88%



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Este es uno de los mejores games. Posee gráficos muy buenos, con una vista lateral, pero inclinada, y detalles de los jugadores que son realmente impresionantes. Está disponible para el mega y acaba de salir para el SNES. Las dos versiones son muy parecidas, salvo alguna que otra diferencia.

Veredicto Top Kids (total para SNES): 92%
Veredicto Top Kids (total para MEGA): 93%

SUPER SOCCER CHAMP

El típico juego de Arcade que se ve de costado, Super Soccer Champ también fue uno de los primeros para SNES. Tiene bastante acción y técnicas secretas que te permiten patear más fuerte y mejor.

Veredicto Top Kids (total): 83%



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER '94

Este es otro game con vista lateral. Su principal característica es que los movimientos de los jugadores y sus acciones son muy reales. Por ejemplo, hay veces en que los jugadores cometen errores, como tocar la pelota con la mano, o hacen "jueguito". En este game, la "jugabilidad" (el control de los personajes) es algo complicado.

Veredicto Top Kids (total): 68%



WORLD SOCCER '94: Road to glory

Con una vista de 3D parecida a la del Super Soccer, World Soccer '94 combina el fútbol con la acción y velocidad de los mejores juegos. Sus gráficos y control (la jugabilidad) no son de lo mejor, pero la vista y la velocidad lo hacen un game único. También tiene un modo que te permite ver la jugada o el gol en cámara lenta, rápida o marcha atrás, para no perderte ningún detalle.

Veredicto Top Kids (total): 92%



VIRTUAL SOCCER

Este es un juego bastante bueno. Tiene opciones para ver el partido desde tres puntos de vista distintos, cambiar el clima, la velocidad del juego y mucho más. Sus gráficos son bastante buenos y la "jugabilidad" es parecida a la del game Super Soccer, sin tanta acción, pero con mucho realismo. Igualmente, al activar el modo de velocidad alta, todo el juego transcurre mucho más rápido, agregando así la acción que le faltaba.

Veredicto Top Kids (total): 95%



WORLD LEAGUE SOCCER

Este es el típico juego de los viejos Arcades. Su vista es desde arriba, y la principal característica del game es la velocidad y la facilidad con que te sacan la pelota.

Veredicto Top Kids (total): 66%

¡GOAL!

Goal es otro game más con una vista de costado. Es un juego "normal", ya que tiene algo de acción y realismo.

Veredicto Top Kids (total): 76%



SENSIBLE SOCCER

Disponible para PC y SNES, este game recuerda a los juegos de fútbol de Arcade más antiguos, con su vista desde las alturas, su velocidad alta y la "jugabilidad" no tan buena. La versión de PC es uno de los mejores games que hay en el mercado.

Veredicto Top Kids (total para SNES): 81%
Veredicto Top Kids (total para PC): 90%



PRIME GOAL

Un juego distinto, pero algo lento. Lamentablemente, fue lanzado solo, en el Japón.



Veredicto Top Kids (total): 86%

SUPER FORMATION SOCCER 2

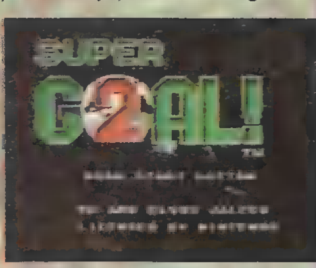
Lanzado solamente en Japón, este game es prácticamente idéntico al Super Soccer, pero con pequeñas diferencias en los gráficos. Además, pueden jugar hasta 4 jugadores (usando el multitap), lo que lo hace mucho más entretenido.

Veredicto Top Kids (total): 90%



SUPER GOAL 2

Este game es la continuación del juego Goal! Las escenas en donde no jugás (cuando elegís a tu equipo, la formación, etc.) son muy parecidas al game que acabamos de mencionar, pero las otras partes cambiaron bastante. La vista es estilo 3D y los gráficos son de lo mejor; hasta la cámara se aleja cuando pateás la pelota muy alto. Por otro lado, la velocidad de los jugadores es algo lenta y la "jugabilidad" y acción no son su punto más fuerte.



Este game también posee detalles muy interesantes. Por ejemplo, podés jugar en canchas con distinto tipo de superficie; hasta en una de tierra.

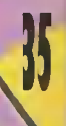
Veredicto Top Kids (total): 86%

El Veredicto

La mayoría de los juegos que mostramos son para el sistema Super Nintendo que, con todos los games que acaban de salir, se convirtió en la consola con más juegos de fútbol del mercado. Casi la mitad de los games que aquí mostramos salieron justito antes del mundial para aprovechar las ventas.

Dentro de los games que mostramos hay de todo: juegos con mucha acción, velocidad o realismo o con gráficos muy buenos. Elegí el que más te guste. Los juegos con acción te mantienen todo el tiempo entretenido, ya que, por lo general, son más rápidos y podés meter goles muy seguido. Por el contrario, en los games con realismo, todo transcurre más lento (como en un partido real) y casi siempre metés dos o tres goles por partido. Lo ideal sería poder probarlos todos, así te dás una idea.

E. P.

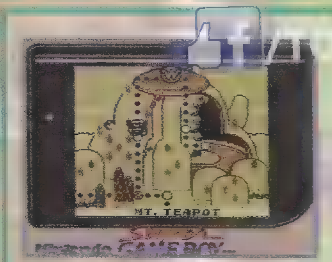


SUPER GAMEBOY - SNES
Animaciones secretas

Este adaptador tiene sus secretos. Si no tocás ningún botón por un tiempo, el escenario de atrás del game tomará vida. Dependiendo de cuál hayas seleccionado, verás alguna animación distinta. Nota: algunas tardan como 10 minutos en aparecer.
También, si querés dibujar mejor y tener el Power Mouse, lo podés conectar al Port 2 para convertirte en todo un artista.



Al principio, los espectadores miran el show, pero cuando se acaba la acción...



...los dos chicos de la izquierda se ponen a jugar al gameboy, mientras que el señor del medio lee el diario y el otro duerme.

MORTAL KOMBAT II - ARCADE
Personaje oculto

Este game (que muy pronto veremos en todas las consolas) tiene muchos secretos. Uno de ellos es un personaje oculto llamado Smoke. De apariencia similar a Scorpion, Sub-Zero y Reptile, Smoke es un guerrero "humeante" ya que continuamente echa humo de su cuerpo.
Para encontrarlo, llegá hasta la pantalla del portal (ya sea jugando de a uno o de a dos) y haceles varios "Uppercuts" a tu enemigo (un uppercut es la piña alta), ¡hasta que la cara de un tipo (que es el programador del game) aparezca abajo, a la derecha de la pantalla. Cuando lo veas, apretá y mantené ABAJO y apretá tu botón de START. Si jugás de a dos, el primero que apriete su botón de START peleará contra Smoke.

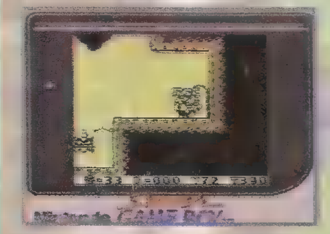
NOTA: Hay veces en que, aunque hagas varios uppercuts (las piñas altas),la cara del programador no aparece. Una buena forma de aumentar las posibilidades de que aparezca es intercambiar Uppercuts con el segundo jugador, así se pueden hacer más cantidad antes de que uno de los dos se muera.

WARIO LAND GAME BOY
Tesoro oculto

En este game, hay 18 pantallas que tienen un tesoro escondido. Hay algunos que son fáciles, pero otros son bastante complicados. Uno de los más difíciles en descubrir es el del curso 9, en la segunda etapa (M. Teapot).
Para llevarte el tesoro, tenés que agarrar la llave y llevarla a la puerta con una calavera. El problema es encontrar esa puerta. Lo que tenés que hacer es bastante fácil. Recorré el nivel hasta llegar casi al final, en donde hay dos pisos con dos bichitos y un bloque medio roto. Matá a los bichitos, rompé el bloque, andá donde estaba el bloque y apretá para arriba. Vas a entrar a un cuarto en el que hay un bloque gigante que tiene 100 monedas, y más a la derecha, está la puerta con el tesoro escondido.



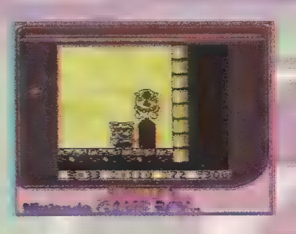
Entrá a esta pantalla...



...recorré casi todo el nivel...



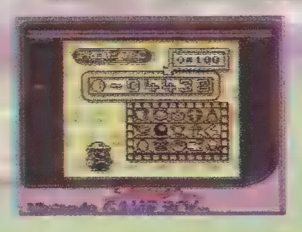
...hasta llegar a este lugar.



En donde estaba el bloque hay una puerta secreta. Entrá, que de premio te vas a llevar 100 monedas...



Ahora, matá a los bichos y rompé el bloque.



¡...y el tesoro!

Si encontrás todos los tesoros, vas a ver el mejor final del game.

NBA JAM - SNES / MEGA

¡¡¡Más personajes ocultos!!!

En este game, no sólo se puede jugar con los 54 jugadores de la NBA, sino que también se pueden usar personajes ocultos que poseen otras habilidades. Para usarlos, tenés que contestar que SI cuando la máquina te pregunta si querés meter tus iniciales. Meté las dos primeras y poné el cursor sobre la tercera. Después, apretá los botones que te indicamos a continuación, todos al mismo tiempo.

Personaje	Nombre	Para SNES	Para MEGA
Chow-Chow	CAR	L, R + X	START + C
Scruff	ROD	START, R + X	START + B
Kabuki	QB (espacio)	START, L + X	START + A
Air Dog	AIR	START, L + X	START + A
W. Moon	UW (espacio)	START, R + A	START + A
P-Funk	DIS	START, L + A	START + C

En esta pantalla, meté las iniciales y el código que te dimos.



Si el truco funcionó, vas a ver a los personajes que elegiste. El de la izquierda está medio loco... ¡parece que tiene un corpiño en la cabeza!

NBA JAM - SNES

¡De todo un poco!

Los siguientes códigos se tienen que hacer en la pantalla que dice "Tonight's match up", que está justo antes de empezar a jugar.

PORCENTAJE DE ENCESTADAS

Este truco activa un indicador que aparece cuando se muestran los puntajes, cada vez que vos o tu contrario encestan. Este indicador muestra las probabilidades de que entre el tiro y sirve para saber desde dónde es conveniente tirar. Para usarlo, hay que apretar A y después apretar y mantener A, B y ABAJO, hasta que la pantalla desaparezca.

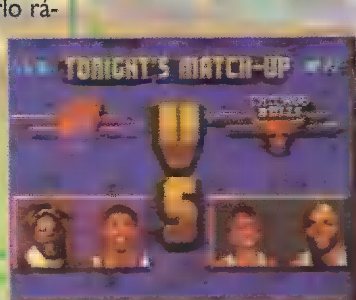
JUICE MODE

Este truco hace el juego mucho más rápido, y es el modo en que jugás después de haberle ganado a los 27 equipos de la NBA. Para usarlo, hay que apretar (en la pantalla que te indicamos antes) el botón A 13 veces y después apretar y mantener B y X, hasta que la pantalla desaparezca. El truco hay que hacerlo rápido, ya que no hay mucho tiempo.

TURBO ILIMITADO

Usando este truco, vas a poder tener turbo ilimitado. Para activarlo, presioná A 13 veces y después apretá y mantené A, B e Y, hasta que desaparezca la pantalla.

En esta pantalla, meté lo más rápido que puedas el código que quieras



NBA JAM MEGA

¡De todo un poco!

Los siguientes códigos se tienen que hacer en la pantalla que dice "Tonight's match up", que está justo antes de empezar a jugar.

PORCENTAJE DE ENCESTADAS

Este truco activa un indicador que aparece cuando se muestran los puntajes, cada vez que vos o tu contrario encestan. Este indicador muestra las probabilidades de que entre el tiro y sirve para saber desde donde es conveniente tirar. Para usarlo hay que apretar A y después apretar y mantener A, B y ABAJO hasta que la pantalla desaparezca.

JUICE MODE

Este truco hace el juego mucho más rápido y es el modo en que jugás después de haberle ganado a los 27 equipos de la NBA. Para usarlo hay que apretar (en la pantalla que te indicamos antes) el botón A 13 veces y después apretar y mantener B y C hasta que la pantalla desaparezca. El truco hay que hacerlo rápido, ya que no hay mucho tiempo.

TURBO ILIMITADO

Usando este truco vas a poder tener turbo ilimitado. Para activarlo presioná A 13 veces y después apretá y mantené A, B y C hasta que desaparezca la pantalla.

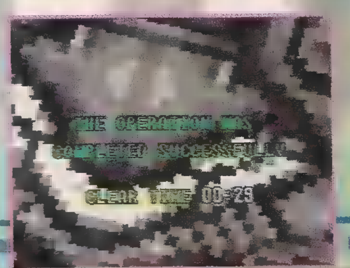


SUPER METROID - SNES
Distintos finales

Este game muestra distintos finales, de acuerdo a cuánto tiempo tardaste en hacértelo. Estos son los límites de tiempo:

Final 1: 3 horas o menos
Final 2: 3 a 10 horas
Final 3: más de 10 horas

Si hacés menos de tres horas, vas a ver el mejor final



NBA JAM GAME GEAR
¡De todo un poco!

Los siguientes códigos se tienen que hacer en la pantalla que dice "Tonight's match up", que está justo antes de empezar a jugar.

PORCENTAJE DE ENCESTADAS

Este truco activa un indicador que aparece cuando se muestran los puntajes, cada vez que vos o tu contrario encestan. Este indicador muestra las probabilidades de que entre el tiro y sirve para saber desde donde es conveniente tirar. Para usarlo hay que apretar el botón 2 y después apretar y mantener el botón 2 y ABAJO hasta que la pantalla desaparezca.

[illegible]

Este truco hace el juego mucho más rápido y es el modo en que jugás después de haberle ganado a los 27 equipos de la NBA. Para usarlo hay que apretar (en la pantalla que te indicamos antes) el botón 1 13 veces y después apretar y mantener los botones 1 y 2 hasta que la pantalla desaparezca. El truco hay que hacerlo rápido, ya que no hay mucho tiempo.

MEGAMAN X - SNES
¡Muchas vidas y todas las armas!

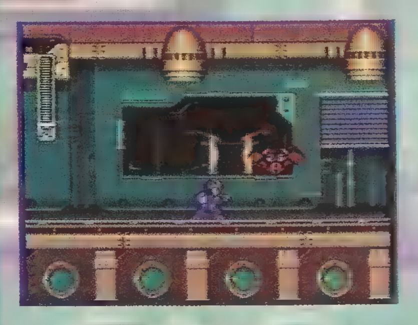
Para poder tener muchas vidas, hay una manera que es un poco lenta, pero fácil. Después de hacerte la primera área, anda al nivel del armadillo. Avanzá hacia la derecha, toma el trencito y seguí hasta encontrar a un murciélago gordo colgando del techo. Ahí, pará y disparale (te va a dar un 1-UP), tomalo y retrocedé un poco. Cuando vuelvas, va a estar de vuelta el murciélago con el 1-UP, así que podés repetir la operación todas las veces que quieras, hasta tener un máximo de 9 vidas.



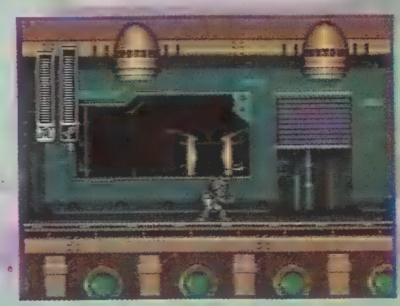
Usá este password si querés tener todas las armas.



Entrá al nivel del "armadillo"...



... y seguí hasta encontrar un murciélago gordo.



Matalo cuantas veces quieras para tener 9 vidas.

MORTAL KOMBAT - GAME BOY

Controlá a Goro!

Esta versión del Mortal Kombat es la única que te permite controlar a Goro. Lo que tenés que hacer no es fácil, pero si sos lo suficientemente bueno, lo podés lograr.
Primero, tenés que hacerte el game (matando a Shang Tsung). Mirá el final, que muestra todos los nombres de las personas que hicieron el game y esperá a que aparezcan las palabras "THE END". Cuando las veas, apretá y mantené DIAGONAL HACIA ARRIBA a la IZQUIERDA, SELECT y el botón A. Seguí manteniendo estos botones, hasta que la pantalla desaparezca y aparezca otra que dice: "Enter your initials". Ahí, poné tus iniciales y apretá A. Cuando aparezca la tabla de puntaje (el ranking), apretá START. Si te salió el truco, vas a ir a una pantalla que dice "Goro lives... as you" (Goro vive... en vos). ¡Ahora vas a poder pelear controlando a Goro y, además, todos los demás luchadores tendrán nuevos nombres!

STREETS OF RAGE 3

Stage select y personaje oculto

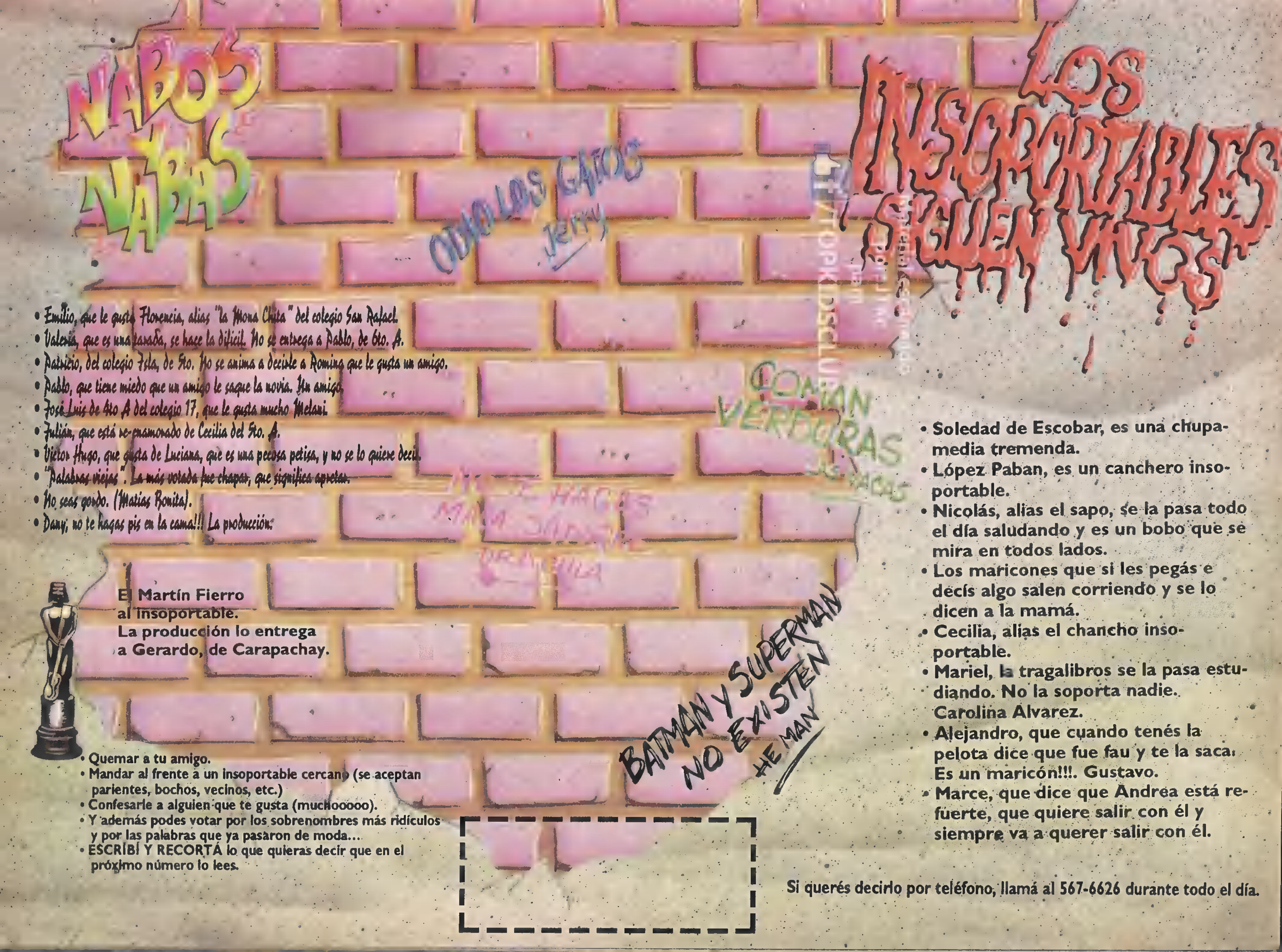
Para poder elegir el nivel en este impresionante juego de lucha, andá a la pantalla donde elegís si jugás de a uno o de a dos. Poné el cursor arriba de OPTIONS y apretá y mantené ARRIBA y B. Después, apretá START.
¿Querés ser un canguro? No es una broma, intentá el truco: En la pantalla de presentación, apretá y mantené ARRIBA y B y después apretá START.

SONIC 3 - MEGA

Selección de nivel y Debug

Este truco te permitirá ir a cualquier nivel y hacer lo que quieras (se podría decir que te convertís en el Dios del game). Lo que tenés que hacer, justo después de escuchar la palabra "SEGA", es apretar muy rápidamente ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA. Es bastante difícil de hacerlo en el tiempo necesario, pero si te salió, vas a oír una moneda sonar. Lo tenés que hacer antes de que aparezca la pantalla de presentación. Si funcionó, apretá en la pantalla que te acabamos de mencionar para abajo para ir a "Sound Test". Entrá a esta opción y vas a ir a un menú en donde podés elegir cualquier pantalla, menos "Mushroom Valey" y "Sandopolis".
Si querés usar el debug, en la pantalla en la que elegís los niveles y antes de elegir la pantalla en la que querés jugar, apretá y mantené el botón A y después apretá START. Si ves números raros arriba a la izquierda de la pantalla ,significa que el truco funcionó. Apretá el botón B para convertirte en un objeto, el A para cambiar sprites y C para duplicarte.


DRAGON BALL Z
Llegó a la Argentina la serie de dibujos animados de mayor éxito en Europa y Japón.
Coleccioná sus personajes.
...lógicamente, de Jocsa



NABOS Y NABAS

- Emilio, que le gusta Florencia, alias "la Mona Chita" del colegio San Rafael.
- Valeria, que es una tarada, se hace la difícil. No se entrega a Pablo, de 6to. A.
- Patricio, del colegio Isla, de 5to. No se anima a decirle a Romina que le gusta un amigo.
- Pablo, que tiene miedo que un amigo le saque la novia. Un amigo.
- José Luis de 4to A del colegio 17, que le gusta mucho Melani.
- Julián, que está re-enamorado de Cecilia del 5to. A.
- Víctor Hugo, que gusta de Luciana, que es una pecosa petisa, y no se lo quiere decir.
- "Palabras viejas". La más votada fue chapar, que significa apretar.
- No seas gordo. (Matías Bonita).
- Dany, no te hagas pis en la cama!!! La producción.

El Martín Fierro al insoportable.
La producción lo entrega a Gerardo, de Carapachay.

- Quemar a tu amigo.
- Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc.)
- Confesarle a alguien que te gusta (muchooooo).
- Y además podes votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda...
- ESCRIBÍ Y RECORTÁ lo que quieras decir que en el próximo número lo lees.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

- Soledad de Escobar, es una chupamedia tremenda.
- López Paban, es un canchero insoportable.
- Nicolás, alias el sapo, se la pasa todo el día saludando y es un bobo que se mira en todos lados.
- Los maricones que si les pegás e decís algo salen corriendo y se lo dicen a la mamá.
- Cecilia, alias el chancho insoportable.
- Mariel, la tragalibros se la pasa estudiando. No la soporta nadie. Carolina Alvarez.
- Alejandro, que cuando tenés la pelota dice que fue fau y te la saca. Es un maricón!!!. Gustavo.
- Marce, que dice que Andrea está re-fuerte, que quiere salir con él y siempre va a querer salir con él.

Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

Diseñando un Game (Parte 2)

Seguiremos hablando de la segunda parte del proceso de creación de un videojuego: el diseño del game en sí. Una vez que la historia del juego se haya parcial o totalmente terminado, los encargados del proyecto comenzarán a diseñar los primeros aspectos y detalles del game. Entonces se empieza a pensar y a esquematizar cómo será el personaje principal (ya sea hombre, animal o vehículo) y cuál será la acción que habrá de desplegar (saltar, golpear, tirar misiles, etc.).

También se estudian los mundos, niveles o **stages** que el juego va a tener, y cómo serán. En el caso de los juegos para consolas (SNES, Mega, Game-Boy, etc.), el largo y la calidad de estos niveles se ve afectada, generalmente, por la cantidad de memoria que el juego va a tener. Pensemos que estos juegos vendrán en cartuchos que tendrán chips de memoria ROM, que es cara en comparación de otros sistemas que existen para almacenar un game. En cuanto a los juegos para PC o cualquier otro ordenador que use discos rígidos, el espacio rara vez es su límite. La excepción se produce cuando se superan los 10 ó 15 Megabytes, que equivalen a unos 100 Megas (Megabits) y que expresan en las consolas la capacidad de memoria. En los equipos, se utilizan CD-Roms para almacenar los juegos (PC, Sega-CD, 3DO, Turboduo, etc.) A los programadores le sobra tanto espacio que incluyen animaciones de varios minutos en sus juegos, ya que pueden almacenar más de 600 Megabytes, que es el equivalente a 1000 games de Super Mario World juntos.

En general, el equipo encargado de crear un game está integrado por varias personas. Mientras unos diseñan a los enemigos, items, escenarios y diversos objetos, otros se hacen cargo de elaborar cada nivel. Para crear los niveles, se pueden emplear varios métodos: desde diseñarlo en una computadora, hasta dibujarlo en una hoja común y corriente. Este último método es el que más se usa, y consiste en ir dibujando el nivel en una hoja a escala lo suficientemente grande como para que entren todos los detalles. Muchas veces, este "mapa" ocupa más de un metro (de largo y/o de ancho).

Con respecto a los objetos que aparecerán en el game, el proceso es muy similar. Los artistas primero dibujan en una hoja estos objetos y luego son pasados a la computadora. Dentro de la computadora y las consolas, estos objetos reciben el nombre de **sprites**. Todo lo que ves en tus games, menos el fondo, es un **sprite**. El personaje, las armas, los enemigos, las balas, todo. Para la computadora, un **sprite** es una imagen a la que puede mover según las instrucciones que se le indiquen.

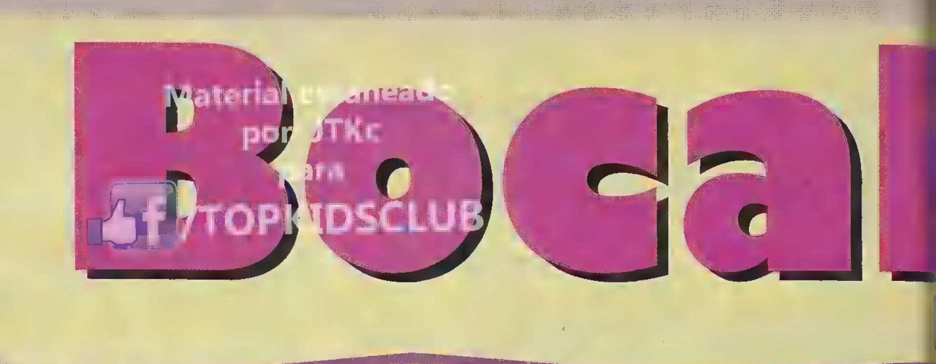
Estas imágenes que ves son el dibujo y el **sprite** de una nave espacial del game que te mostramos el mes pasado en esta misma sección. Como te dijimos en su momento, este game recién se está diseñando y todavía no tiene nombre, pero sí un código con el cual lo llamaremos de aquí en adelante: Z.A. A medida que se vaya completando más y más este juego, te vamos a ir dando más datos y detalles. Por el momento, solamente está realizado en un 15%.

¡Ah! Algo más: todos estos procesos de creación de un videogame que aquí te indicamos no son los únicos que se emplean, sino, simplemente, los más utilizados. Otros métodos para diseñar los objetos de un game consisten en filmar a actores reales para luego convertir estas imágenes en **sprites** (como en los games de Mortal Kombat I y II), o, por ejemplo, crear en arcilla los personajes, filmarlos y luego pasarlos a **sprites** (como en el game ClayFighter).

Una vez que te hayamos mostrado cómo se diseña un game "típico", probablemente veremos en esta sección cómo son las otras técnicas, y publicaremos las fotografías de los actores reales que ves cada vez que jugás al Mortal Kombat.

Esto es todo lo que tenemos para contarte por ahora. En el próximo número de TOP KIDS, vamos a entrar de lleno en la programación de los games (el lenguaje que emplean, los diferentes "drivers" que necesitan, etc.) y, también, cómo podrías hacer vos para poder crear un game propio. ¡Hasta la próxima!

E.P.



Correo de

SI QUERES LOS NUMEROS ATRASADOS DE "TOP KIDS" LLAMA
Cap. Fed. y Gran Bs. As. Tel.: 941-7444
Interior Tel.: 304-9377

SERGIO ADRIAN GONZALEZ
POSADAS, MISIONES

Dice que lo re-copan el programa y la revista. Además, le gusta mucho la presencia de Aki en Top Kids TV. Bueno, entonces seguro te agrada que Aki también colabore con su columna de la página 42.

ALEJANDRO ESTEVEN
SAN FERNANDO, BUENOS AIRES

Nos felicita y considera que la revista no es tan costosa, porque viene con un muñeco que sale más caro. Pregunta si vendrá otro póster del Mortal Kombat. Ya apareció uno con los personajes y te prometemos uno doble de Mortal Kombat II.

PABLO GREYDLO
CAPITAL FEDERAL

Nos dice que le gusta mucho la revista, especialmente el comic. Le agradó el reportaje a los Ramones y la columna de Liberato Verdi. Gracias. El Licenciado necesita que lo mimen. Si hay un comic de Mortal Kombat II, te lo comunicaremos de inmediato. Escribís muy bien a máquina.

MAXIMILIANO EZEQUIEL PASCUA *4 Años*
LOMAS DEL MIRADOR

La carta la escribe alguno de sus papis. Nos dice que le gustan mucho los muñecos y que la revista que le compra papá se la lee mamá. Aprovecha para saludar a su primo Juan Manuel Romero, que tiene 9 años y le dice que lo quiere mucho.

PABLO NELLI
SAN MARTIN

Los trucos de Johnny Cage que pedís salieron en el N° 1 de la revista. Los socios del Club, tal como querés, tendrán credencial. Anotamos tus trucos y lo agradecemos. Trataremos de que no se nos escape ningún error en los "trucos". Te agradecemos tus elogios. Como ves, este número tiene más páginas todavía.

MARTIN RODRIGUEZ *13 años*
ROSARIO

Gracias por los elogios para el programa y la revista. El comic no puede pasar, lamentablemente, de las páginas que tiene. Vendrán más posters, cada uno a su tiempo, y todos los trucos que pedís.

RAMIRO UVIÑA
GLEW

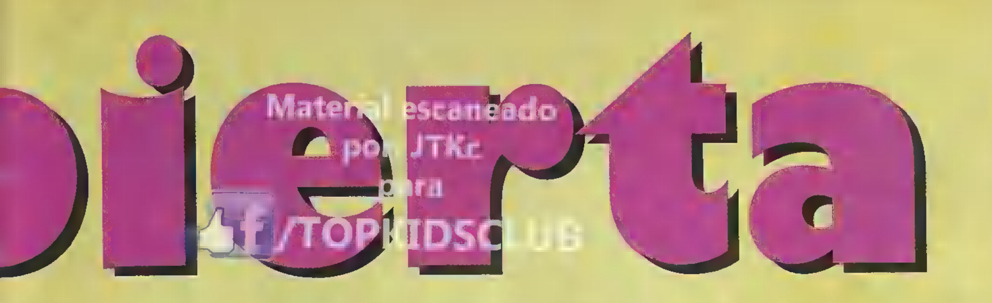
No quiere que le demos tanta importancia al fútbol. Ramiro, ¡es el año del mundial! En las páginas de TOP TRICKS tendrás, poco a poco, todos los trucos. También tendrás información de la película de Street Fighter II. Tené en cuenta que esta revista trata de cumplir con todos los chicos; por eso está abierta a muchos temas. Nos gusta tu idea sobre el ranking de libros y revistas. El ranking de revistas por ahí lo ganamos nosotros.

JULIANO EMMANUEL NUÑEZ
12 años. MAR DEL PLATA

Manda unas cuantas preguntas e inquietudes, que trataremos de responder. 1) Los posters tendrían que ser más grandes. Ya son más grandes. 2) ¿Por qué el programa va por la mañana, de lunes a viernes? Porque así lo decidió el canal. Vos no podés verlo. Otros, sí. 3) ¿Va a salir con la revista el muñeco Reptile? Estamos en tratativas. 4) El muñeco que me tocó a mí tenía la pintura algo corrida. Tendremos MUY en cuenta tu observación. 5) La revista tiene que ser más grande. Como no puede ser más grande, tiene más páginas. 6) ¿Qué van a poner en lugar del comic? Por ahora, el Comic de Dragon Ball. 7) ¿Por qué no hacen concursos de historietas? Bueno, no es nuestra especialidad. 8) No está de acuerdo con el TOP KIDS TOYS. Votá. Tu voto vale.

GUSTAVO A MARQUEZ
CORDOBA

Recibimos tus cartas (las del 13 y el 14 de junio). Tendremos en cuenta tus sugerencias (sortear revista entre los socios). El comic no puede ser más largo. Como dijimos muchas veces: SI tendrán, en su momento, los muñecos de Goro y Shang Tsung. Gracias por todos los elogios, Gustavo.



los chicos

UN SALUDO PARA

LEANDRO PAZ, 9 años, S.S. de JUJUY. H VERON, también de S.S. de JUJUY (el programa ya va todos los días y los posters ya son como vos querías), FERNANDO ZAPATA, de QUILMES OESTE. PABLO ANDRES CIURO, de ROSARIO. MARTIN VILLALBA, de RESISTENCIA (estamos estudiando tus sugerencias). EUGENIO JORGE CAPPA, de BELLA VISTA (Bienvenido al club). LUIS VALDIVIA, de CAPITAL (dice Liberato que a ver si le decís "pavo" en la cara). RICARDO DANIEL TOLOSA (una de esas tenemos la colección de muñecos de MK II). MAXIMO RELLER, de LOMAS (Feliz cumpleaños y en estas mismas páginas te decimos como conseguir los números atrasados). FEDERICO MIRANDA, de SANTIAGO DEL ESTERO (Los luchadores de MK son 9 con Goro y Shang Tsung). LIONEL F. AMARANTI, de TIGRE (Bárbaro Scorpion). ADRIAN G. CABRERA, de QUILMES OESTE. MIGUEL LUNA, de GLEW (dice que Liberato está loco, pero le manda saludos). FEDERICO PEDROZO, de FORMOSA (gracias por no perderte ninguna revista). DANIEL FUNES, de CALETA OLIVA, SANTA CRUZ (colecciona Top Kids, ¡Grande!). MATIAS JESUS ESQUIVEL, 9 años, de BECCAR. PEDRO HECTOR CREMONIN, de SAN PEDRO, JUJUY. OMAR CABALLERO (tu pregunta se la pasamos a Emiliano. Vamos a ver que dice). CARLOS RIVOIRE, de ROSARIO. LUCAS JAVIER GUERREIRO (¿sabés que vamos a pensar eso de las letras de canciones? Por ahí en el próximo número). JUAN MANUEL DE URQUIZA de MAR DEL PLATA (gracias por ésta que es tu primera carta a una revista). SERGIO Y DIEGO GOMEZ de COMODORO RIVADAVIA, CHUBUT (trataremos de ir cumpliendo con todas sus sugerencias). FERNANDO de SALADAS, CORRIENTES (no vamos a hacer Game Over, por lo menos hasta la última página). WALTER PUCCIA, 13 años (gracias por lo que decís). HERNAN PORTO, de CAPITAL. ENRIQUE BARTOLI, de LA PLATA (gracias por decir que vamos a ganar el Martín Fierro de Oro. ¿Será para tanto?). DAMIAN PASTOR, de QUILMES. LEONARDO FLORES, 11 años, de CARAPACHAY (Parece que te gusta mucho el Mortal Kombat).

PUNTO DE ENCUENTRO

ADRIAN GUSTAVO ALVAREZ

14 años

Uspallata 620. (CP 1744), La Perlita, Moreno, Prov. de Buenos Aires. Espera que le escriban. "Si son chicas, mejor".

JULIANO EMMANUEL MUÑIZ

12 años

DEAN FUNES 2985 6° B, (7600) MAR DEL PLATA.

Creemos que anda buscando novia... o una amiga.



Washington Baez

45



Concursos

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: .... Nº: ....
Calle: .... (Cód. Postal): ....
Ciudad: .... Tel.: ....
Provincia: .... Documento: ....
Fecha de Nac.: ....

Ganate un Arcade Super Nintendo

Nombre: .... Nº ....
Calle: .... (Cod. Postal) ....
Ciudad: .... Tel.: ....
Provincia: .... Documento: ....
Fecha de Nac.: ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- Otra (¿cuál es?) ....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará el último sábado de agosto en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid

Nombre: .... Nº: ....
Calle: .... (Cód. Postal): ....
Ciudad: ....
Provincia: .... Tel.: ....
Documento: ....

El sorteo se realizará el último sábado de agosto en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

y Cupones



Top Kids Games

Voto Por:

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Consola Preferida ....

Consola

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Top Kids Music

Nacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Internacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Top Kids Toys

Nenas

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Varones

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Juegos de Mesa

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Las cartas envialas a:
Felipe Vallese 1558
(1406) o ATC
Figueroa Alcorta 2977 (1425)
Cap. Federal





Estamos haciendo un club entre todos y este club tiene que estar al servicio de los socios. ¿Quienes son los socios? Los lectores de Top Kids que mandaron el cupón de inscripción y que pronto recibirán su credencial.

¿QUE VENTAJAS TENDRA EL SOCIO TOP KIDS?

Entre todos ustedes hicieron una lista interminable de servicios que un buen club debe ofrecer a su asociado. Reuniones, visitas, descuentos, etc.. Y desde el próximo número, cuando ya tengas tu credencial de socio, publicaremos en esta misma página las primeras ventajas para que las aproveches. Poco a poco, con gestiones que ya iniciamos y con la ayuda de los amigos de TOP KIDS, verás crecer esa lista de ventajas. Por ahora te decimos: BIENVENIDO AL CLUB TOP KIDS.

UNA CREDENCIAL PARA CADA SOCIO

Nombre
Dirección
Socio nº

Si no tenemos "credencial", "carnte" o "ficha", cómo vamos a demostrar que somos socios? La revista y el programa TOP KIDS, por lo tanto, te enviarán a tu casa esa credencial con una nota donde te contaremos algo má sobre el club. En la tarjeta plastificada figurará tu nombre, dirección, número de documento, y fecha de nacimiento. Y, claro, también el número de SOCIO. De todas maneras para el club no vas a ser un número, vas a ser un amigo con nombre y apellido.

HACETE SOCIO

Claro que seguiremos publicando la solicitud. Cada nuevo lector de TOP KIDS podrá asociarse. Y si, por alguna triquiñuela del papeleo, la computadora, el correo y el destino no recibís tu credencial de entrada, vas a poder pedirla de nuevo. Eso sí: hay que tener paciencia que todo llega.

EL CLUB TOP KIDS TIENE UN SOCIO EN CADA PIBE. UNA PREGUNTA: ¿ACEPTAMOS CHICAS? CREO QUE NO TENDREMOS OTRO REMEDIO.

LOS CUPONES QUE ENVIASTE

Mandaste cupones a nuestras direcciones y esos cupones se seleccionan a medida que llegan. Tu voto vale y modifica los rankings. Participás con otro en los sorteos anunciados. Y, por último, procesamos tu solicitud de socio. Suerte que se inventó la computadora, sino estaríamos contando con los dedos y con una montaña de papelitos en medio de la oficina.

En otras palabras: quedate tranquilo que cada uno de tus cupones tendrá un destino seguro.

LOS PRIMEROS SOCIOS:

ABRIGO, Gerardo Matía (La Plata) • AGUILAR, Ariel Esteban (Villa Libertad) • ALTENHORDT, Guillermo (Florida) • ALVARENGA, Alejandro (Beccar) • ALVAREZ, Adrián Gustavo (Moreno) • ALVAREZ, Eduardo (Burzaco) • AMERIKANER, Daniel (Capital Federal) • AMILCAR, Javier Miguel (Capital) • ANDRADA, Pablo Maximiliano (Banda del Rio Sli) • ARGOTE, Ignacio Andrés (Vicente López) • ASUNTO, Damián Jacinto (Caseros) • AVALOS, Julio Alejandro (S.F. del Valle de Catamarca) • BAHAMONDE, José Luis (Cañada Seca) • BALCAZAR, Mario R. (Capital) • BALL, Jhonatan Javier (Hurlingham) • BARREA, Diego Sebastián (San Martín) • BASIGALUZ, Liber Rossetti (Caseros) • BAVARO, Pablo Alejandro (Ezpeleta) • BELTRANDO, Sebastián (Perez) • BENITO ACOSTA, Cristian Edgardo (Burzaco) • BERTELLI, Rentao (San Miguel de Tucumán) • BLANCO, Cristian Daniel (Virrey del Pino) • BLASCO, Exequiel Escuer (Capital) • BONNET, Christian Javier (Castelar) • BOZZO, Santiago (Capital) • BRAGADINI, Carlos Néstor (Capital) • BRANS, Jonatan Andrés (Capital) • BRUGNA, Patricia Luján (El Palomar) • CABEZAS, Gabriel Nicolás (S.S. de Jujuy) • CABEZAS, Matías Fernando (S.S. de Jujuy) • CAPITANI, Pablo Damián • CAPPA, Eugenio Jorge (Bella Vista) • CARBALLO, Gastón Jeremías (Rio Cuarto) • CARRELLI, Nicolás (V. Madero) • CASA, Ernesto Alejandro (Capital) • CASTELO, Sebastián Mira (Capital) • CATALANO, Ignacio Andrés (Capital) • CENTURION, Gustavo Marcelo (Capital) • CERGNEUX, Sebastián Gabriel (Santa Fé) • CIPOLLA, Diego Andrés (Tapiales) • CIURO, Pablo Andrés (Rosario) • COLOMBERA, Javier N. (Wilde) • CONICELLI, Rubén Adrián (Hurlingham) • CORDERO, Carlos Ignacio (Moreno) • CORDOBA, Mariano (Merlo) • CORONEL, Cristian Daniel (Castelar) • CUELLO, Sebastián Omar (Adolfo Sordeaux) • DARDERES, Enrique Maitas (Campana) • DEVIS, Pablo Alberto (Capital) • DIEGUEZ, Ezequiel Fernandez (Capital) • DI FABIO, Marcelo Miguel (Lanus Este) • DO PAZO, Leonardo J. (Muñiz) • DUPLAN, Guillermo (Carlos Paz) • DUPLES, Matias Jorge (Capital) • ERCOLE, Facundo (Rosario) • ESTEVEZ, Sebastián (Capital) • ETEROVIC, Sebastián (San Miguel) • FERNANDEZ, Lautaro Ezequiel (Merlo) • FERNANDEZ, Hernán S. (Avellaneda) • FERNANDEZ, Fernando Martin (Avellaneda) • FERNANDEZ MARTINEZ, Federico Alberto (Goya) • FERRARO, Germán Martín (Aldo Bonzi) • FERREYRA, Germán (Berazategui) • FERRONI, Antonio (Castelar) • FIGALLO, Nicolás Alejandro (Ramos Mejía) • FIGUEROA, Ariel Fernando (Capital) • FORCINITO, Guido Daniel (Capital) • GADADI, Jair Omar (Rojas) • GAGLIARDO, Miguel Angel (Santos Lugares) • GALIANO, Emiliano B. (General Rodríguez) • GALVEZ, Gerardo Nicolás (Punta Alta) • GERACIOS, Nicolás Miguel (Buenos Aires) • GIGENA, Carlos Alberto (Monte Grande) • GIMENEZ, Dario Eduardo (Morón) • GONZALEZ, Damián L. (Ramos Mejía) • GONZALEZ, Rubén Dario (J.L. Suárez) • GONZALEZ, Diego (Ituzaingó) • GONZALEZ, Adrián (Ramos Mejía) • GONZALEZ, Carlos María (Formosa) • GONZALEZ, Pablo Nicolás (Campana) • GRECO, José María (Capital) • GRILLO, Maximiliano (Rio Gallegos) • GRUPALLO, Pablo (Capital) • GUELLER, Víctor (Capital) • GUIMAREY, Gonzalo Agustín (Capital) • HERRERA, Lucio González (Capital) • IASPARRA, Federico (25 de Mayo) • INDEPENDENCIA, Messina (Capital) • JEANSALLE, Alexis M. (Rawson) • JIMENEZ, Leonardo Esteban (S.Francisco Solano) • JUSTO, Lucas Eloy (Capital) • KOHOUTEK, Federico Leandro (Capital) • LABAT, Nicolás García (Capital) • LEDESMA, Antonio Martín (Capital) • LIZONDO, Patricio David (Don Torcuato) • LOPEZ, Eduardo David (Tablada) • LORENDEAU, Roberto Felipe (Salta) • LUGO, Ruben Lescano (Ezpeleta) • LUPPANI, Lucas Javier (Capital) • MAIALE, Ezequiel (Ramos Mejía) • MARINELLI, German Gino (Lomas de Zamora) • MARRERO, Gabriel Rodrigo (Tigre) • MARTIN, Gustavo Ariel (Rosario) • MARTIN, Carlos Washington (Albardon) • MARTINEZ-LOMBARDI, Joaquín Horacio (Capital) • MASCANFRONDI, Nicolás (Moreno) • MENASCHES, Maximiliano (Capital) • MENDEZ SALGADO, Emiliano López (San Martín) • MERCHED, Rubén José (Guernica) • MOLINA, Javier Rafael (La Calera) • MOLINA, Lucas Ezequiel (Lanús Oeste) • MOLINA, Dario Germán (Córdoba) • MORAN Y FLORES, Tomás (Concordia) • MOTIS, Pablo (Grand Bourg) • MOURENZA, Francisco Javier (Choele Choele) • MUJICA, Elio (Rosario) • MUNIESA, Pablo Tomás (Hurlingham) • NELLI, Pablo (San Martín) • NOVELLO, Juan Manuel (S. Fernando) • ORLANDO, Lucas Eduardo (La Plata) • ORLANDO, Martín Ignacio (La Plata) • ORTIZ, Walter Gastón (Quilmes Oeste) • OSMAR, Abalo Gabriel (Ezpeleta) • PADOSTROIC, Maximiliano (Capital) • PAEZ, Emiliano Gastón (Capital) • PANERO, Alejandro (M. del Plata) • PARLERA, Sergio Della (Temperley) • PASCUA, Maximiliano Ezequiel (Lomas del Mirador) • PASTORINO, César Rubén (Yerba Buena) • PAZ, Lucas Ricardo (Béccar) • PELOSO, Diego Hernán (Santos Lugares) • PERALTA, Lila Elizabeth (Lanús Este) • PEREGO, Juan Luis (Posadas) • PETRINI ESCANDE, Daniel Eduardo (Lomas de Zamora) • PIANTIERI, Alexis Dario (Merlo) • POLITO, Mariano A. (Capital) • POPP, Jorge Daniel (Ituzaingó) • PUGACH, Federico (Villa Adelina) • PUIG, Gonzalo M. (Caleta Oliva) • QUIROGA, Diego Angel (Florencio Varela) • QUIROGA, Matias Agustín (Paraná) • RAMIREZ, Lisandro G. F. (Capital) • RESLAN, Lucas (Capital) • REVOL, Luis Andrés (Mendoza) • RIVERO, Federico José (Morón) • RODRIGUEZ, Guillermo Fernando (V. Ballester) • RODRIGUEZ, Cristian Sebastián (Pilar) • ROMERO GOMEZ, Jorge Antonio (La Rioja) • ROVELLI, Juan Horacio (Capital) • RUBEN, Javier Justo (Santa Fe) • RUBIO, Leonardo (Capital) • RUIZ MANCILLA, Martín Ignacio (Capital) • RUSO, Fernando Gabriel (Bernal Oeste) • SALOMONE, Matías Javier (Rafael Calzada) • SAN LUIS, Leonardo H. Vera (Quilmes) • SANDRONI, Nahuel (San Fernando) • SANTAMARIA, Alejandro López (Rawson) • SARSATO, Yamil Omar (San Justo) • SATO, Damián Orlando (Pocitos) • SBRASCINI, Pablo Daniel (San Martín) • SCORPATI, Renzo Alejandro (Ensenada) • SENA BUSSETTI, Gabriel Ezequiel (Capital) • SHIROMA, Gabriel Alejandro (Rosario) • SOSA, Andrés Ignacio (Hurlingham) • SOTO, Guillermo (Formosa) • SPUANTIERI, Nicolás (Merlo) • SUARES, Lourdes Natalia (Merlo) • SUAREZ, Leandro Nicolás (Capital) • SUMARRIVA, Ignacio Britti (Haedo) • TARRIZO, Gerardo (Capital) • TOLABA, Sergio Oscar (Salta) • TORRE, José Andrés (Puan) • TORRES, Luciano (Tandil) • TRIPOLONE, Adrián (V. Madero) • ULISAGA, Walter Adrián (Sáenz Peña) • VAGAS, German R. (Castelar) • VAL, Gonzalo (Rosario) • VALDIVIA, Sebastián (Capital) • VALLEJOS, Gustavo Adolfo (Morón) • VAZQUEZ SCHODC, Nahuel Rodrigo (Tigre) • VENGERDO, Juan Pablo (San Isidro) • VERA, Leandro Matías (Capital) • VIANTE, Bruno Andrés (Pehuajó) • VICCINI, Adrián A. (Bs. As.) • VILLA, Claudio (Capital) • VILLA, Gastón Alejandro (Puente Carmona) • VILLAREAL, Jorge (Capital) • VIOTTI, Mariano Alberto (Moreno) • VIZAN GULIZIA, Santiago Miguel (Hurlingham) • YBAÑEZ, Luis Alberto (Temperley) • ZAMBRANO, Pablo (San Juan) • ZAPATA, Fernando Lucas (Quilmes Oeste) • ZICCARDI, Lucas Lionel (V. Alsina)



DRAGON BALL

GOKU Y BULMA COMENZARON UN VIAJE PARA ENCONTRAR LAS SIETE BOLAS DE DRAGON QUE TIENEN EL PODER DE CONVERTIR UN DESEO EN REALIDAD

TENEMOS QUE ENCONTRAR CUATRO BOLAS NADA MAS? NO NOS COSTARA...

¿QUE DICES? TU NO SABES PORQUE VIVIAS SOLO, ¡PERO EL MUNDO ES MUY GRANDE!

ESTA NOCHE DORMIREMOS AQUI

OH...! NO!

¿QUE TE HACE PENSAR QUE DORMIRE AQUI? YO SOY MUY DELICADA.

PLAF!

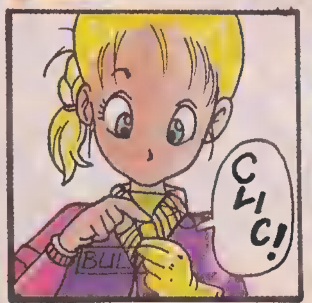
PERO ¿QUE PIENSAS HACER? AQUI NO HAY CASAS

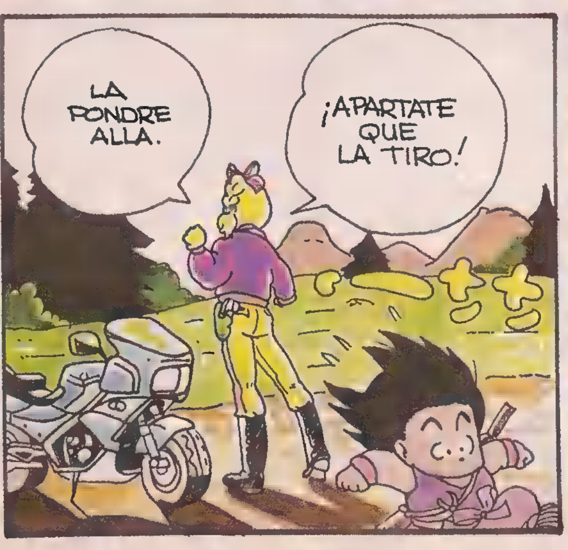
UNA CAPSULA.

UNA CAPSULA ¿QUE ES ESO?

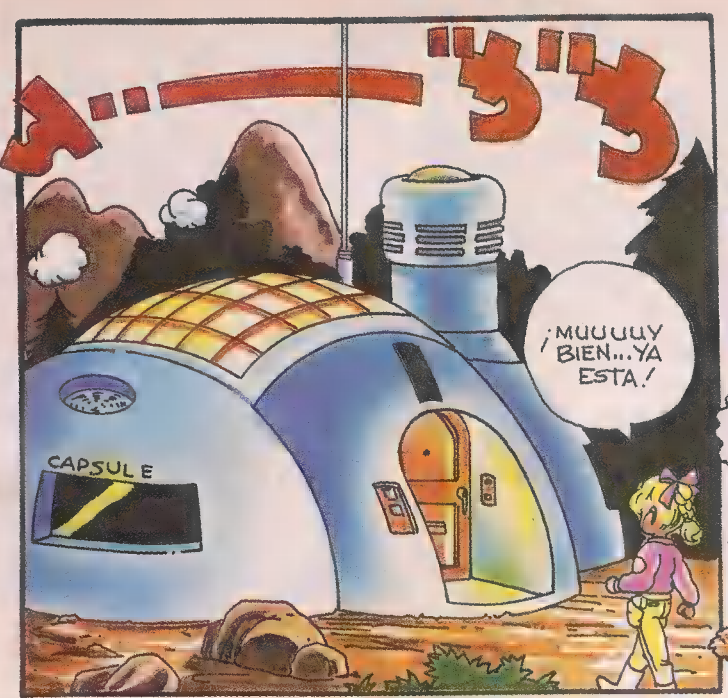
AHORA VERAS... ¿CUAL ERA?





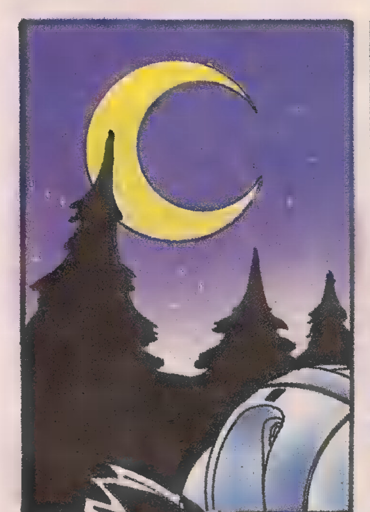


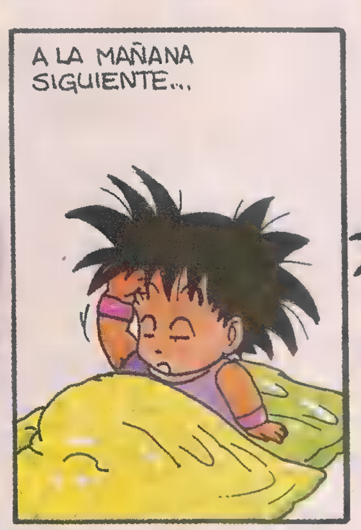



¡MUUUUY BIEN... YA ESTA!
CAPSULE


¡ES MAGIA! ¿ERES UNA BRUJA?
¡NO! ES UNA CAPSULA "CASA"


...
SON MUY COMUNES EN LA CIUDAD.

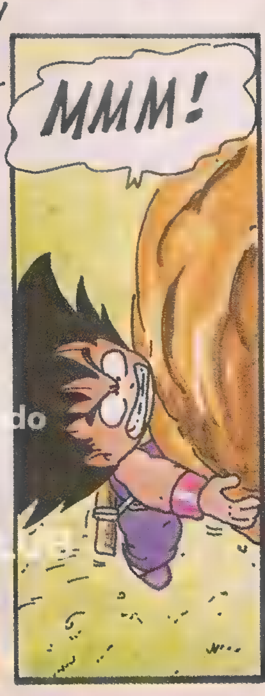


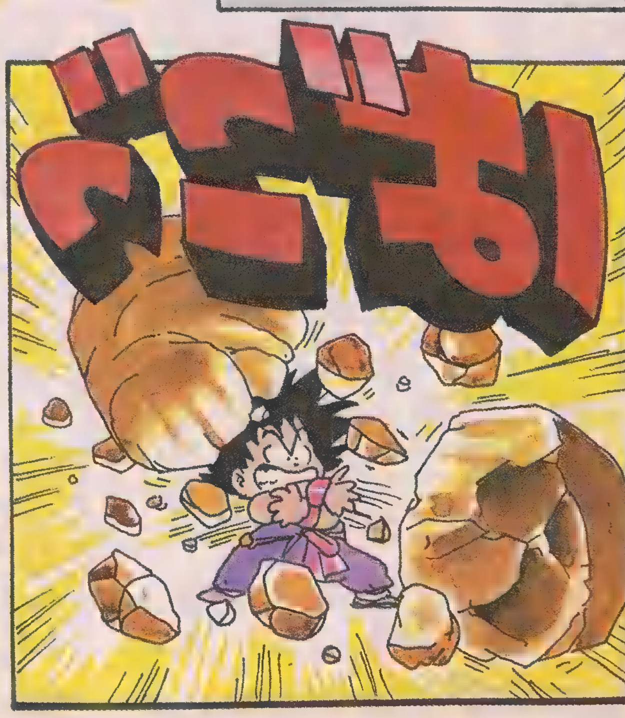

A LA MAÑANA SIGUIENTE...


¡UAAAA!


VOY A HACER UN POCO DE GIMNASIA.


HMMM!PFFF!


MMM!




AHHH!!

UF!

?

?

EH

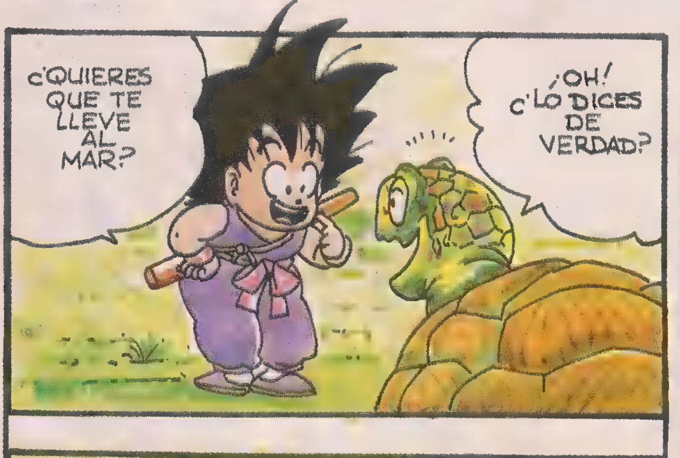
¡SE...! ¡SE...! CONVIRTIO EN UNA TORTUGA DE VERDAD!

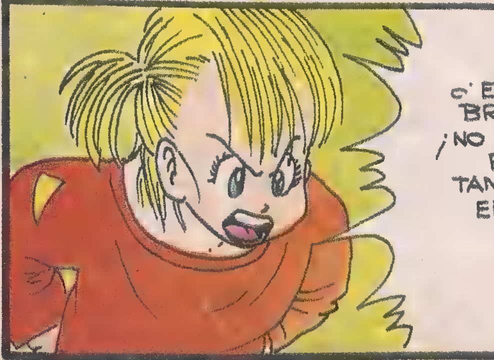
?

¡MIRA BULMA!

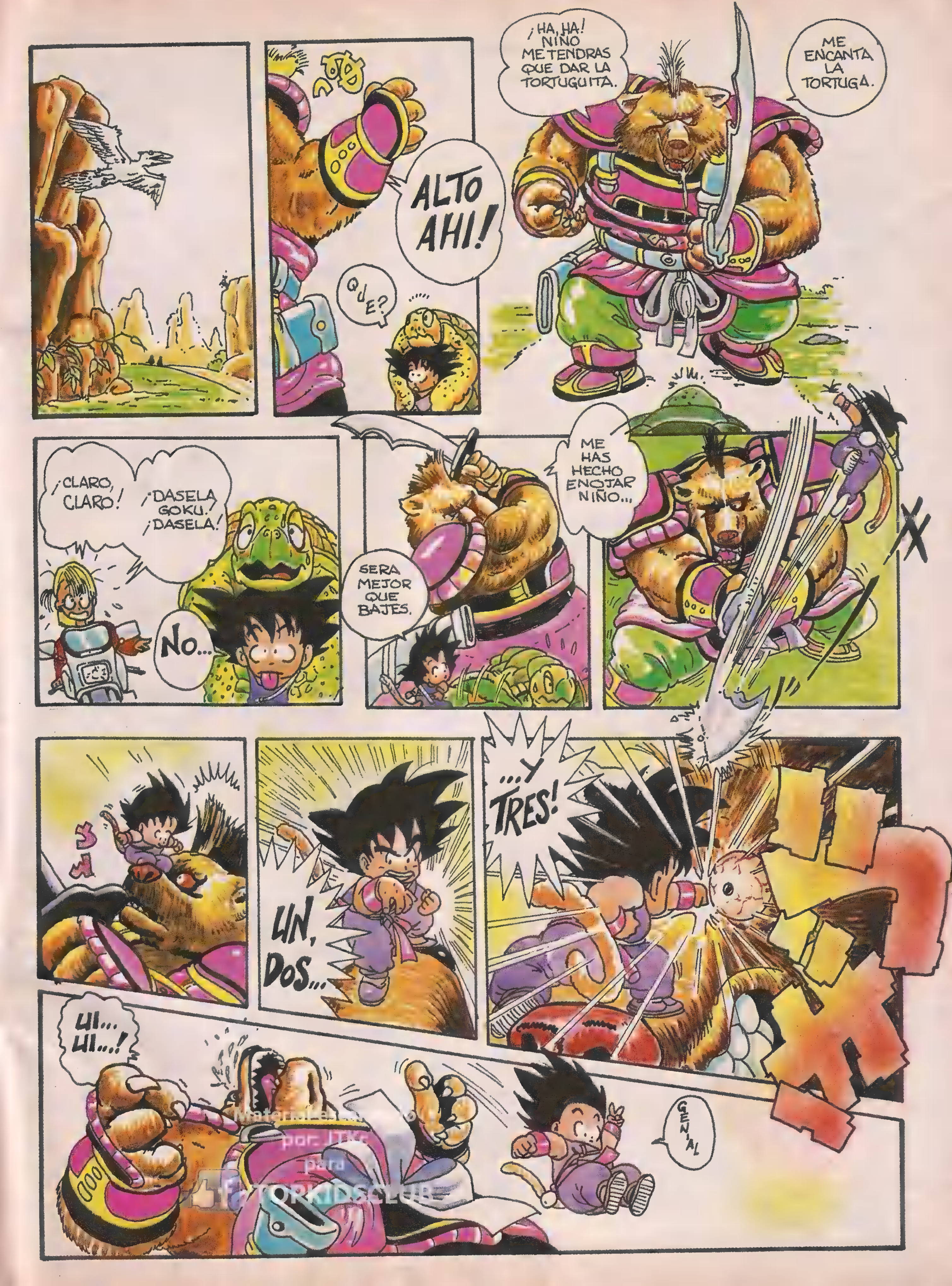
¡UNA TORTUGA DE MAR! ¿COMO PUDO LLEGAR HASTA ACA?

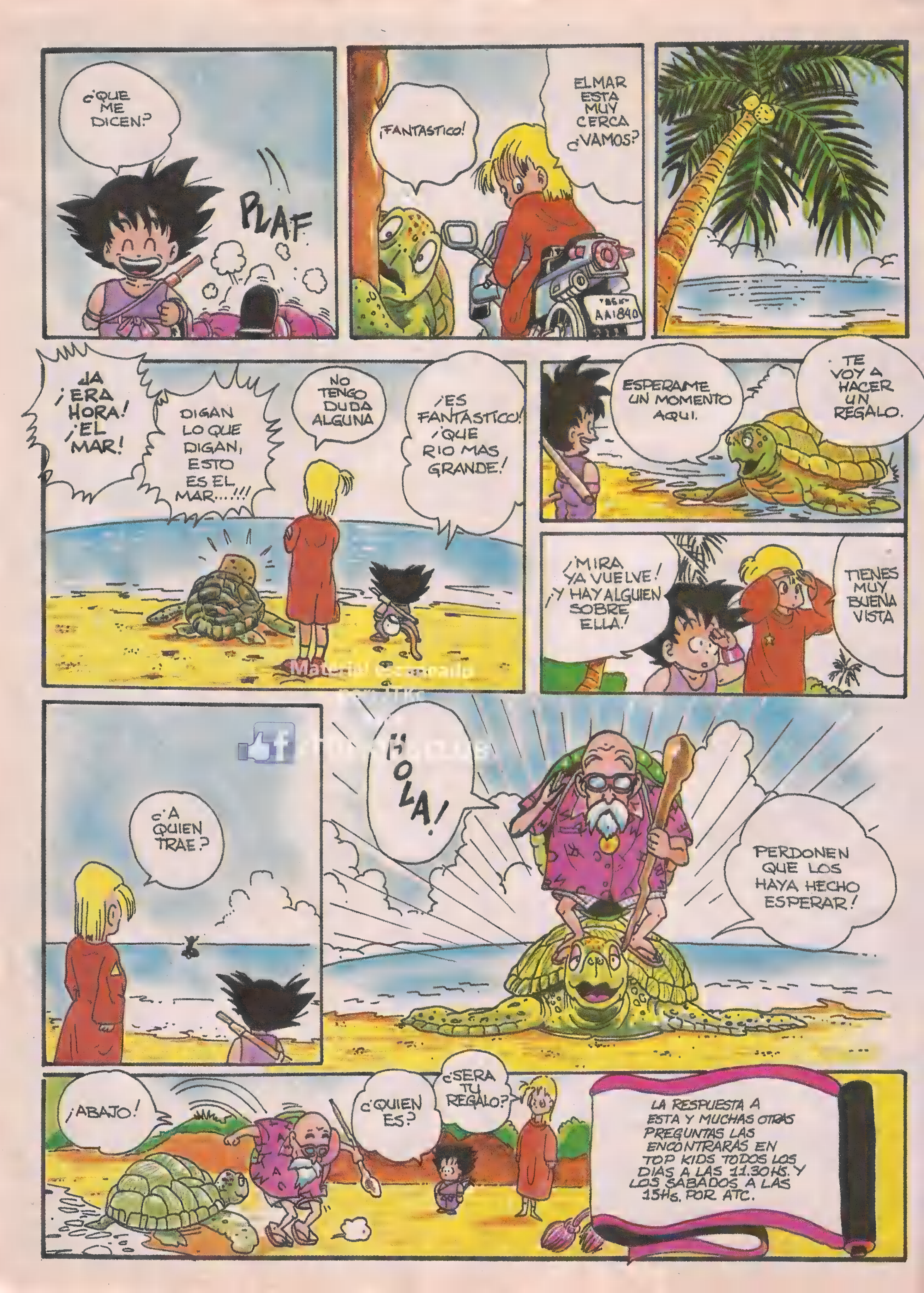
ME SEPARE DE MI GRUPO Y ME PERDI. HACE UN AÑO QUE CAMINO EN BUSCA DEL MAR.








ALTO AHI!
QUE?
¡HA, HA! NIÑO ME TENDRAS QUE DAR LA TORTUGUITA.
ME ENCANTA LA TORTUGA.
¡CLARO, CLARO!
¡DASELA GOKU. ¡DASELA!
NO...
SERA MEJOR QUE BAJES.
ME HAS HECHO ENOJAR NIÑO...
UN, DOS...
...Y TRES!
UI... UI...!
GENIAL
por JTKc para TORKIDSCLUB



¿QUE ME DICEN?
PLAF
¡FANTASTICO!
EL MAR ESTA MUY CERCA ¿VAMOS?
¡A ¡ERA HORA! ¡EL MAR!
DIGAN LO QUE DIGAN, ESTO ES EL MAR...!!!
NO TENGO DUDA ALGUNA
¡ES FANTASTICO! ¡QUE RIO MAS GRANDE!
ESPERAME UN MOMENTO AQUI.
TE VOY A HACER UN REGALO.
¡MIRA YA VUELVE! ¡Y HAY ALGUIEN SOBRE ELLA!
TIENES MUY BUENA VISTA
¿A QUIEN TRAE?
¡HOLA!
PERDONEN QUE LOS HAYA HECHO ESPERAR!
¡ABAJO!
¿QUIEN ES?
¿SERA TU REGALO?
LA RESPUESTA A ESTA Y MUCHAS OTRAS PREGUNTAS LAS ENCONTRARAS EN TOP KIDS TODOS LOS DIAS A LAS 11.30HS. Y LOS SABADOS A LAS 15HS. POR ATC.


Los Cazafantasmas,
la serie más importante
en calidad y cantidad
en juguetes de acción.
Material escaneado para
TOPKIDSCLUB
THE REAL GHOSTBUSTERS
BACK
Call Us
ECTO 1A
...logicamente de
Jocsa

LA LUNA: 25 Años después

¿Sabés cuándo? ¡Cuando el hombre llegue a la luna!

Cuando los que somos grandes éramos chicos, la idea de llegar a la luna era algo muy, muy lejano. Decíamos por entonces: ¡Uh! Eso va a ser para el año 2000. El año 2000 nos parecía tan remoto como para ustedes, ahora, el año 2050. Pensar que dentro de unos añitos, estaremos en el siglo XXI.

Los primeros libros que nos apasionaban por aquellos tiempos eran, claro, los de aventuras. Uno de los autores preferidos, el escritor francés Julio Verne, que vivió entre 1828 y 1905, había escrito a fines del siglo pasado su novela "Viaje a la luna". Narraba allí la colosal aventura de un viaje a nuestro satélite, con algún respaldo científico, y mucha, mucha imaginación. En el cine, los vuelos a la luna, sirvieron de argumento reiterado. Un pionero, también francés, George Méliès, había creado un divertido y delirante viaje a la luna, en los primeros años de este siglo. Hacia 1950, vimos otra película, "De la tierra a la luna", que era más cuidada, más realista. Sin embargo, si ustedes la vieran ahora, se reirían mucho, porque les parecería decididamente falsa. Es que, gracias a la televisión, ya saben como fue el primer vuelo a la luna. Eso es historia.

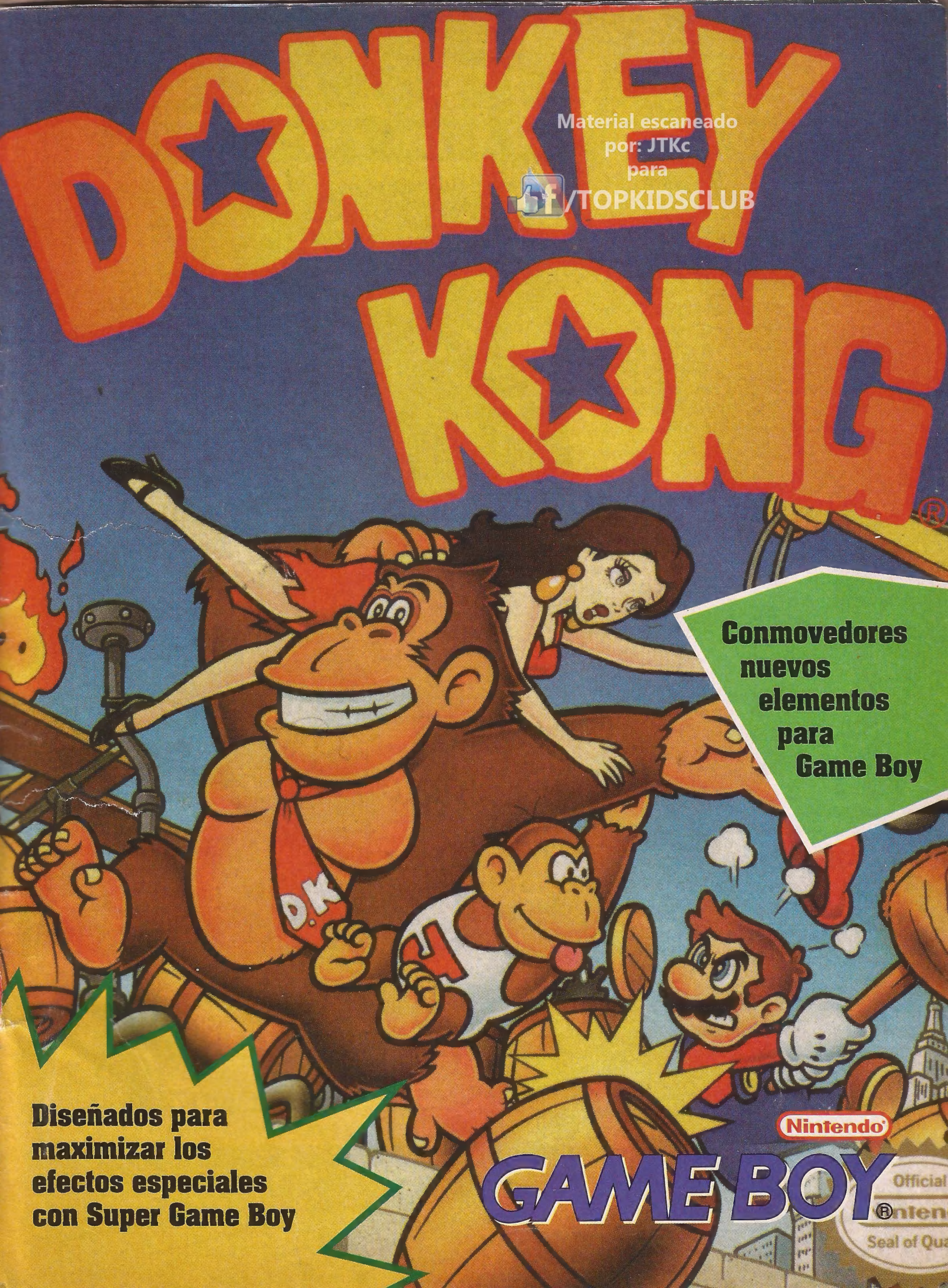


Ocurrió en 1969. ¡Cuánto tiempo pasó! ¡Venticinco años! Ustedes no habían nacido y sus papás eran pibes o adolescentes. ¡Cómo se vivió ese momento! El mundo entero estaba pendiente del viaje. La radio y la televisión seguían paso a paso todo el operativo. En la NASA se recibían imágenes minuto a minuto, y todos podíamos ver lo que estaba pasando allá, en lo alto, a 384 mil y pico de kilómetros de la tierra. Y cuando el astronauta Neil Armstrong dejó su huella en la superficie lunar, por primera vez, el sueño que parecía imposible se hizo realidad. Ya no era una novela, ya no se trataba de una película. Ahí estaba la nave, ahí el astronauta, ahí la luna, ante nuestros ojos. Después nos fuimos acostumbrando. El viaje a la luna no era cosa del futuro, sino cosa del pasado. De todas maneras, es bueno que nos sigamos asombrando con estos hechos extraordinarios. ¿No creen? Y lo decimos porque sospechamos que el día en que perdamos la posibilidad de asombrarnos, la vida va a ser muy aburrida.

ATENCION:

¡Todos los cupones que lleguen para los sorteos del Arcade y de los cartuchos, también participarán en el sorteo de

20 COMPACT DISC O CASETES DE TOP KIDS!


DONKEY KONG®
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Conmovedores
nuevos
elementos
para
Game Boy
D.K
Diseñados para
maximizar los
efectos especiales
con Super Game Boy
Nintendo®
GAME BOY®
Official
Seal of Qua

GAME OVER

HASTA EL PRÓXIMO TOP KIDS!...

El próximo TOP KIDS estará sensacional. ¡Tendremos todos los trucos, todas las novedades, toda la información, poster, comic y todo lo demás!

RAYDEN EN PERSONA

Tendremos al popular dios del trueno con su pinta, su historia y su figura articulada. Los golpes exclusivos y sus fatality, bien detallados. Gustavo Regalado nos adelanta cómo será, más o menos, la próxima tapa. ¡Ah! Se filtró una información: parece que después de Rayden, para septiembre, tendremos a la muchachita. ¡Sí! ¡Sonya Blade, la novia imposible del sabio loco!



¿SABEN CUÁL SERA EL GAME DEL PROXIMO MES?

Nada menos que SUPER STREET FIGHTER 2 (SNES y Mega). El mejor juego de lucha de la historia.
Y tendrás algo más sobre... las consolas: te vas a enterar de la cantidad de consolas que existen en el mercado. Son muchas más de las que te imaginás.

GALERIA DE ARTE POP

ABRIMOS LA GALERIA Y NOS ENCONTRAMOS CON ESTOS NUEVOS ARTISTAS DE TOP KIDS. CON USTEDES, LOS ARTISTAS...



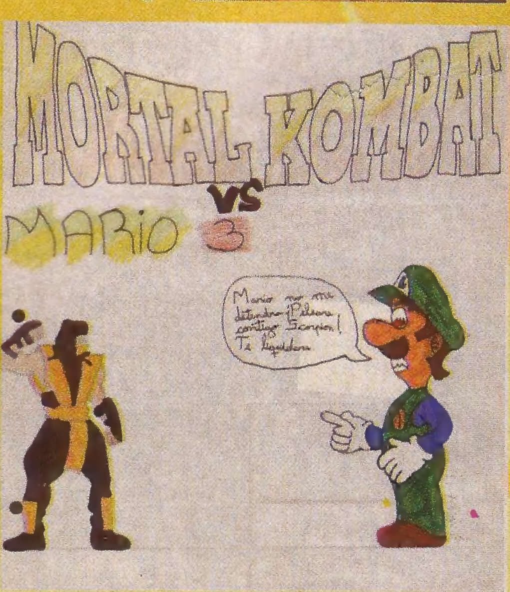
Jacobo Ortíz
Ituzaingo



León Salas
Santa Fe



Fernando Avalos *Lomas de Zamora*



Gabriel Fabián Quirino
(10 años) Capital Federal



Está entre nosotros!

LA LINEA DE MUÑECOS ARTICULADOS

CON COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS




Super
GAME BOY®
Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB
Ahora
podés jugar
tus juegos
Game Boy
con su
Super Nintendo
y verlos
en el televisor
¡Increíble!
Transformá
tus juegos Game Boy
en tu
televisor color.
Sumá
350 títulos
de Game Boy
a tu
Super
Nintendo
DONKEY
KONG
Super
GAME BOY
SUPER NINTENDO
Donkey Kong:
diseñado especialmente
para potenciar la
imagen del
Super Game Boy
SUPER NINTENDO
SELECT
START
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM